VAE VICTIS

LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

N°27
JUILLET - AOUT 1999
39 FF - 285 FB - 5,95€ en France métropolitaine seulement

GUERRE ECLAIR IV

Heia Safari ! La guerre du désert 1942-1943

TEMPETE ROUGE SUR L'ASIE

La guerre froide en Asie du Sud-Est

LAST DAYS of the GRANDE ARMEE

Les dernières bataille de Napoléon

L'EMPIRE IMMOBILE

L'armée autrichienne de 1813

NORMANDIE 1944

JEU COMPLET EN ENCART

M 3360 - 27 - 39,00 F - RD

EDITORIAL

Amis lecteurs,

Il est sorti ! Au moment ou vous trouverez *VaeVictis* en kiosque, ***Section d'assaut*** sera disponible dans toutes les bonnes boutiques spécialisées ! Bien entendu ceux d'entre vous qui l'avait commandé par correspondance l'auront déjà reçu, et j'espère que votre satisfaction sera à la hauteur de votre attente et de votre espérance.

Section d'assaut est donc notre première règle éditée et il y en aura d'autre, rendez vous en octobre pour découvrir notre prochaine surprise.

Dans ce numéro – 55e anniversaire de l'événement oblige – nous vous proposons un grand classique du jeu d'histoire : ***la bataille de Normandie***. Avec des règles relativement simples et trois scénarios, ce jeu vous permettra de rejouer toute la campagne, du débarquement à la poche de Falaise.

L'article historique, sur la Guerre froide en Asie du Sud-Est, sert d'introduction au prochain jeu de *VaeVictis* – un spécial vacance, véritablement conçu pour le jeu en solitaire – et qui aura pour thème les opérations de la First Air Cav. au Vietnam en 1965.

Deux gros dossiers figurines complètent ce numéro, tout d'abord ***Guerre éclair IV***, l'extension de notre règle Seconde Guerre mondiale « opérationnelle », vous emmène en Afrique du Nord ou le ravitaillement et la manœuvre prendront enfin toute leur importance, et *L'Empire immobile* qui nous présente l'armée autrichienne de 1813.

Dans le prochain numéro de *VV*, nous reviendrons sur *La Grande Armée*, jeu simple qui a eu le succès qu'il méritait et nous continuerons la série d'article « Strategikon » consacrée à *DBM*. Prochainement nous offriront à nos lecteurs, en plus du jeu en encart, des jeux d'initiation afin de familiariser les jeunes générations avec l'histoire.

Suite à votre nombreux courrier nous demandant des nouvelles de certains de nos jeux, je peux vous annoncer que l'année prochaine, paraîtra le troisième volet de ***Champs de bataille.*** Consacré à l'antiquité classique, il nous permettra de faire le point sur les règles mais aussi de vous proposer, entre autres, les armées d'Alexandre le Grand et de ses successeurs, l'armée romaine de la République et du début de l'Empire et l'armée d'Hannibal.

En ce qui concerne ***En pointe toujours !***, des scénarios Indochine et Corée seront publiés d'ici la fin de l'année. Entre temps, nous y avons longuement joué et certaines modifications aux règles nous ont permis de rendre ce jeu encore plus simple et attrayant, notamment en réduisant le nombre de jets de dés. D'autre part les règles de blindé sont en phase de test et la question que nous nous posons est la suivante : comme nous avons l'intention de publier en début d'année prochaine la seconde version d'*En pointe toujours !*, quel est le thème que nous devons choisir ? La seconde guerre mondiale en privilégiant l'année 1944 à l'ouest ou à l'est ou bien un thème plus moderne comme le Vietnam ou les Guerres israélo-arabes. Faîtes nous part de votre avis et en attendant...

Bonne lecture et bon jeu à tous.

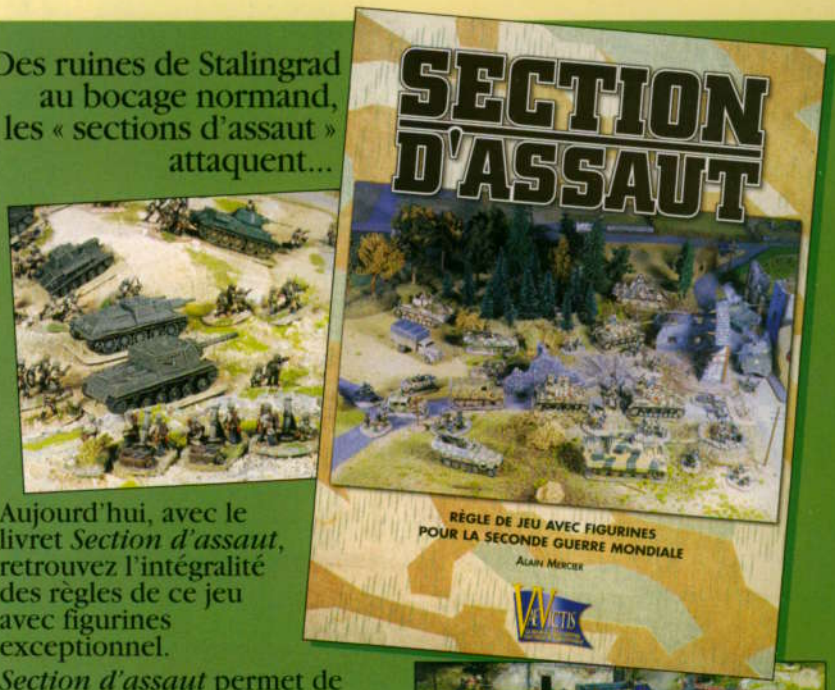
Nicolas STRATIGOS
(vaevictis@histecoll.com)

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE
présente

IL EST PARU !
COMMANDEZ-LE DES AUJOURD'HUI

SECTION D'ASSAUT
Le livret de règles complètes
et entièrement mises à jour

Des ruines de Stalingrad au bocage normand, les « sections d'assaut » attaquent...



Aujourd'hui, avec le livret *Section d'assaut*, retrouvez l'intégralité des règles de ce jeu avec figurines exceptionnel.

Section d'assaut permet de reconstituer tous les combats tactiques de la Seconde Guerre mondiale, avec des figurines à l'échelle 15 à 25 mm.

Simple, intuitive, ludique, *Section d'assaut* est la règle la plus pratiquée en France sur les combats de 1939-1945.

– 68 pages, format 18 x 24 ;
– comprend l'intégralité des règles publiées dans *VaeVictis* remaniées et homogénéisées, avec des scénarios inédits ;
– toutes les caractéristiques des armes, véhicules et unités des différentes nations...

Disponible à la librairie *A&C* au 19, avenue de la République, 75011 Paris et dans les magasins spécialisés.

Une production VaeVictis - Histoire & Collections

BON DE COMMANDE VV 27

A renvoyer rempli avec votre règlement à l'ordre de :
Histoire & Collections, 5, avenue de la République,
75541 Paris cedex 11. Tél. : 01 40 21 18 20 – Fax : 01 47 00 51 11
Je désire recevoir..... exemplaires de :
SECTION D'ASSAUT
au prix unitaire de 69 F + 16 F de frais de port soit 85 F franco
Je joins mon paiement par :
❑ Chèque bancaire ❑ Mandat Signature :
❑ Carte de crédit n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date d'expiration ...../.....
Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code postal .....Ville .....

En couverture : « *Sie kommen !* », le 6 juin 1944 à l'aube, la plus grosse armada jamais rassemblée débarque les troupes alliées sur les plages normandes. Le jour le plus long n'est que le prologue d'un terrible affrontement entre les meilleures divisions du Reich et la puissance industrielle anglo-américaine. Au bout d'une campagne d'usure de huit semaine, les forces allemandes, à bout de souffle, s'effondrent. La route de Paris s'ouvre aux divisions blindées de Patton.
Dessin de Guiseppe RAVA

RALLIEZ-VOUS A L'ÉTENDARD DE VAEVICTIS !

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATÉGIQUE

ABONNEZ-VOUS, REABONNEZ-VOUS !

En bénéficiant toujours de 6 numéros pour le prix de 5, et d'une petite annonce gratuite !

Bon à découper (ou photocopier) et renvoyer avec votre règlement à

HISTOIRE & COLLECTIONS
5, avenue de la République, 75541 Paris Cedex 11
Tél. : 01.40. 21. 18. 20 – Fax : 01.47. 00. 51. 11

● **JE M'ABONNE (ou me réabonne) POUR UN AN A *VAEVICTIS***

Pour 6 N^{os} (à partir du **N° 28**) ❒ **200 F (France)** ❒ **240 F (autres pays)**

● **JE SOUHAITE RECEVOIR LES ANCIENS NUMEROS**

N° (*1, 2, 3, 4, 5, 6,* 7, *8, épuisés*), 9, 10, 11, 12, (*13, 14 épuisés*), 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26 : **39 F chaque**

● **RELIURES** (pour 12 numéros), **99 F pièce franco** ..... **F**

● **Ci-joint mon règlement de** ..... **FF**

par ❒ **Chèque bancaire** ❒ **Mandat**

❒ **Carte bancaire n°** |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

expirant en |_|_| |_|_| (*mois* *année*) ***Signature :***

Nom..... Prénom .....

Adresse .....

.....

Ville ..... Code Postal .....

S'il s'agit d'un réabonnement, ou si vous êtes déjà un fidèle d'Histoire & Collections, merci de préciser votre numéro d'abonné/client (voir en haut à droite de l'étiquette-adresse). N° .....

VOTRE PETITE ANNONCE

● **Gratuite** pour les abonnés *(si vous êtes déjà abonné, joindre seulement votre dernière étiquette-adresse avec votre PA)*

RUBRIQUE
❒ Recherche de partenaires
❒ Vente/achat de jeux, figurines ou matériels
❒ Clubs et associations
❒ Divers
❒ Professionnels (forfait de **150 F**, annonce encadrée)

50 F
la petite annonce si vous n'êtes pas abonné

ORDRE DE BATAILLE N° 27
JUILLET-AOUT 1999

CALENDRIER : Toutes les manifestations **6**

EXTENSION : Les Autrichiens 1813 **8**

SCENARIO : Cœur de Lion, scénario ***ASL*** **14**

QUE CHOISIR : la Guerre du désert par *The Gamers* **15**

PRESENTATION : ***Section d'assaut***, règles 2^{e} Guerre mondiale **16**

ANALYSE : ***Storm over Scandinavia*** *(Europa)* **18**

EXTENSION : *Poitiers et Formigny* (VV 26) **19**

ART DE LA GUERRE : La Guerre froide en Asie du Sud-Est **20**

ENCART-JEU : ***Normandie 1944,*** notre jeu complet , avec règles,cartes et planche de pions **30**

ANALYSE : ***The Last days of The Grande Armée*** *(OSG)* **40**

EXTENSION : *Guerre éclair IV,* ***Heia Safari !*** **42**

SCENARIO : No Han Pasado, scénario ***No Passaran !*** **48**

NOUVEAU ! : Jeux sur carte, toutes les nouveautés **50**

NOUVEAU ! : Bibliothèque stratégique, l'actualité littéraire **54**

NOUVEAU ! : Conflits en vidéo, la guerre presse-bouton **56**

NOUVEAU ! : Les nouvelles règles pour figurines **58**

NOUVEAU ! : du 6 mm au 25 mm, la parade des miniatures **60**

LE JOURNAL DE MARCHE : au dos de la carte
ARTICLE : Le jeu par e-mail
EVENEMENT : Bouvines 1999

La carte et la planche de pions, en encarts non foliotés entre les pages 38 et 39, font partie intégrante de VaeVictis.

Directeur de la publication et de la rédaction : François Vauvillier.
Administrateur général : Yves Jobert.
Directeur de la rédaction délégué : Jean-Marie Mongin.
Directeur de fabrication : Patrick Lesieur.
Directeur du groupement stratégie : Théophile Monnier.
Rédacteur en chef : Nicolas Stratigos.
Maquette : Nicolas Stratigos.
Graphisme des pions : Christophe Camilotte
Graphisme de la carte : Didier Bourgeois
Rédaction et graphistes : Gil Bourdeaux, Dominique Breffort, Christophe Camilotte, Philippe Charbonnier, Anne de Colbert, Jean-François Colombet, Anis Elbied, Ludovic Fortin, Morgan Gillard, Denis Gillé, Eric Micheletti, Sylvaine Noël, Philippe Teulé, Jean-Louis Viau.
Principaux collaborateurs : Grégory Anton, Emmanuel Batisse, Yves Buffetaut Didier Bourgeois, Frédéric Bey, Christophe Caillaud, Jean-Luc Chaulet, Laurent Henninger, Jean-Philippe Imbach, Pierre Laporte, Stéphane Martin, Philippe Naud, Luc Olivier, Olivier Saint-Lot, Dominique Sanches.

SERVICE DE PUBLICITÉ ET PROMOTION :
Directeur de publicité : Jean-Claude Piffret.
Tél. : 01.40.21.18.23.
Chef de publicité : Sandra Villermois.
Tél. : 01.40.21.17.94.
Graphiste : Géraldine Mallet.
Tél. : 01.40.21.18.22.

ABONNEMENTS, RÉDACTION, PUBLICITÉ :
Histoire & Collections,
5, avenue de la République,
75541 Paris Cedex 11.

Tél. : 01.40.21.18.20. Fax. : 01.47.00.51.11
Tarif : 1 an (6 numéros) : France : 200 F. Union européenne et autres pays : 240 F.
Vente en kiosque : par NMPP.
Modif et réassort : par MEP, tél. : 01.42.56.12.26.
Vente au détail : Armes & Collections, 19, avenue de la République, 75011 Paris. Tél. : 01.47.00.68.72
Distribution aux points de vente spécialisés en France : Archéon, 132, rue de Marly, 57158 Montigny-lès-Metz. Tél. : 03.87.63.96.69. *VaeVictis* est un bimestriel publié par *Histoire & Collections*, SA au capital de 1 000 000 F.
Président directeur général : François Vauvillier. Vice président : Jean Bouchery. Directeurs généraux : Yves Jobert, Jean-Marie Mongin.

DISTRIBUTION À L'ÉTRANGER
● **Editeur responsable pour la Belgique :** Tondeur Diffusion, 9, avenue Van Kalkenlaan. B-1070 Bruxelles. Tél. : 02/555.02.21. Fax : 02/555.02.09.
Abonnements :
6 numéros : 1 300 FB + 150 FB de port *(au lieu de 1710 F)*
12 numéros : 2 500 FB + 295 FB de port *(au lieu de 3 420 F)*
● **Italie :** Tuttostoria, Ermanno Albertelli Editore. Via S. Sonnino, 341, 43100 Parma.
Numéro de commission paritaire : en cours.
● Photocomposition intégrée *PowerMacIntosh 7200.*
● Flashage et photogravure : *SCIPE, Scanway II et FRT Graphic.*
● Impression : *NIC.*

© Copyright 1999. Reproduction interdite sans accord écrit préalable. « *Made in France* »

L'EMPIRE IMMOBILE

L'armée autrichienne de 1813

Le 12 aout 1813, l'Autriche déclare la guerre à la France. Un mois plus tard, elle adhère à la sixième coalition, aux côtés de la Prusse et de la Russie. La seconde partie de la Campagne d'Allemagne commence, elle sonne le glas des espérances françaises outre-Rhin...

Jean-Philippe IMBACH

Lors des guerres sous la Révolution et l'Empire, de 1792 à 1815, la France fait face à sept coalitions différentes. L'Autriche participe à six d'entre elles, ne s'abstenant que lors de la quatrième, en 1806-1807, car ses armées ne sont pas remises du désastre d'Austerlitz. Au contraire, en 1809, elle supporte tout le poids de la cinquième, quand l'Angleterre n'intervient que sur le théâtre secondaire de la péninsule ibérique. Après la défaite de Wagram, début juillet, l'Autriche est vaincue et démembrée, une nouvelle fois. Le traité de Campoformio en 1797, celui de Lunéville en 1801 et la paix de Presbourg en 1805 lui avaient retiré la Flandre, la Wallonie, le Tyrol, le Trentin, la Vénitie, l'Istrie et la Dalmatie. Les pertes territoriales de la paix de Vienne, le 14 octobre 1809, sont la Carinthie et la Carniole (en Slovénie), la Galicie et les ports de Trieste et Fiume. Le formidable empire œcuménique des Habsbourg devient une puissance exclusivement danubienne.

Un systeme archaique

Après Austerlitz, l'archiduc Charles, frère de l'empereur François Ier, est l'instigateur d'un train de réformes, continuation de l'œuvre du baron Mack (dégradé après le désastre d'Ulm). À cause de la cruelle désillusion de 1809, l'archiduc tombe lui aussi en disgrâce, d'autant plus qu'il fait figure de « libéral » à la cour de Vienne. La société austro-hongroise, ses élites en particulier, ne tirent pas les leçons des cuisantes défaites infligées par Napoléon. Il n'y a pas de sursaut salutaire, à l'instar de celui de la Prusse, pour réformer en profondeur l'armée. De fait, l'armée autrichienne est celle qui est le plus marquée par le lourd héritage de l'Ancien Régime.

Le principe des *Inhaber* ou colonel-propriétaire en est l'exemple le plus frappant. Cette possibilité archaïque permet à un personnage bien en cour ou fortuné de recevoir un régiment d'infanterie ou de cavalerie. Certes, le commandement effectif est laissé à un lieutenant-colonel, mais le népotisme est bien réel et une partie des places d'officiers n'est pas occupée en fonction des compétences... De plus, il est quelques fois difficile de se retrouver dans les ordres de bataille autrichiens, car les unités portent le nom de leur propriétaire, lequel change au gré des événements. Qui plus est, certaines situations deviennent pour le moins surprenantes : ainsi à Wagram, où les Saxons sont nos alliés, les hussards saxons du Prince Albert, duc de Saxe-Teschen, prennent le dessus sur les cuirassiers autrichiens... du même Prince Albert, réfugié à Vienne.

Les Hongrois du général Bianchi et la réserve de grenadiers autrichiens se ruent sur les Polonais de Poniatowski et sur les troupes du maréchal Victor. Le choc sera rude !

Une « tour de Babel »

L'Autriche est composé d'une multitude de nationalités différentes. Même gravement amputé, l'empire comporte encore des populations aussi dissemblables que des Autrichiens (de langue allemande), des Tchèques, des Hongrois et des Slaves du sud – Serbes et Croates. Cette multiplicité n'est pas sans poser divers problèmes au sein de l'armée, en particulier pour le commandement, plus délicat à assumer avec un fort multilinguisme. En pratique, les troupes sont séparées en deux grandes catégories : celles « hongroises », dont les centres de recrutement sont en Hongrie, en Transylvanie et dans les Balkans, et celles « allemandes », qui recrutent dans toutes les autres régions. Ainsi, à l'apogée de l'empire, les troupes « allemandes » sont composées bien sûr d'Autrichiens, mais aussi de Tchèques, de Polonais, de Flamands, de Wallons, d'Italiens et d'Allemands, ces derniers provenant de tous les états du sud de l'Allemagne, dans la zone d'influence autrichienne. A la lumière de cette donnée fondamentale qu'est le multinationalisme, il est plus facile de comprendre la farouche opposition des Autrichiens à la révolution française, vecteur de propagation d'idéaux aussi dangereux, de leur point de vue, que « le principe des peuples à disposer d'eux mêmes ».

Ainsi, l'Autriche ne peut s'appuyer sur un fort sentiment national pour motiver le pays

et l'armée. A ce titre, la différence avec la Prusse est frappante. À Berlin, la nation entière se lève pour balayer les Français hors d'Allemagne ; à Vienne, l'allant est bien plus mesuré. L'Autriche reste prudemment à l'écart de la première partie de la campagne, se pose en médiateur et propose ses bons offices lors de l'armistice de l'été 1813. Contrairement aux autres coalisés, les Habsbourg ne souhaitent pas la chute de la dynastie des Bonaparte, d'autant plus que l'impératrice des Français, Marie-Louise, est la propre fille de François Ier. Le retour de la France à ses frontières de 1792 suffirait. Mais l'intransigeance de Napoléon, qui refuse tout compromis, fait basculer la monarchie danubienne dans le camp des alliés.

DES BATAILLONS MASSIFS

Malgré sa participation à la campagne de 1812, où elle occupe le flanc sud du dispositif français, l'armée autrichienne s'extirpe quasiment intacte du guêpier russe. Elle entreprend ensuite de se préparer sérieusement à reprendre la lutte, sans savoir initialement dans quel camp elle se rangera. La hiérarchie, fort conservatrice, est très réservée à l'idée d'établir des réserves instruites ou Landwehr. Il lui paraît incongru, voire dangereux, d'armer et d'instruire une part importante de la population. À cause des risques de rébellion armée, surtout dans les parties non-allemandes de l'empire, et du refus de la diète hongroise de l'autoriser sur son sol, les bataillons de Landwehr ne sont levés que dans les régions « sûres », au cœur de l'empire. Mais leur comportement au feu est très décevant. De fait, la Landwehr autrichienne est loin d'atteindre la qualité de sa consœur prussienne et seules les rares unités de volontaires font bonne figure. Normalement, chaque régiment « allemand » comporte deux bataillons de Landwehr, mais en général un seul accompagne le régiment en campagne. À cause de leurs pauvres performances, ces miliciens forment plutôt une réserve pour combler les pertes de la ligne.

Les bataillons autrichiens ont la particularité d'être imposant. L'effectif théorique est à plus de 1 200 hommes et, sur le terrain, les unités à plus de 900 combattants ne sont pas rares. Bien que les bataillons hongrois soient en théorie plus volumineux, l'étude des ordres de bataille ne montre pas de différences notables avec leurs homologues allemands. Tous les régiments sont à quatre bataillons de guerre, dont seulement deux ou trois sont en campagne, les autres en garnison. Chaque bataillon est constitué de six compagnies monotypes. Les compagnies de grenadiers, au nombre de deux par régiment, ne restent pas avec leur unité d'origine, mais sont regroupées en bataillon, eux aussi à six compagnies. Un bataillon de grenadiers est donc constitué à partir de trois régiments différents. Ils forment les seules troupes d'élite (il n'y a pas de garde autrichienne) et sont rassemblés en un corps de réserve. Le nombre de grenadiers est de l'ordre de 700 par bataillon.

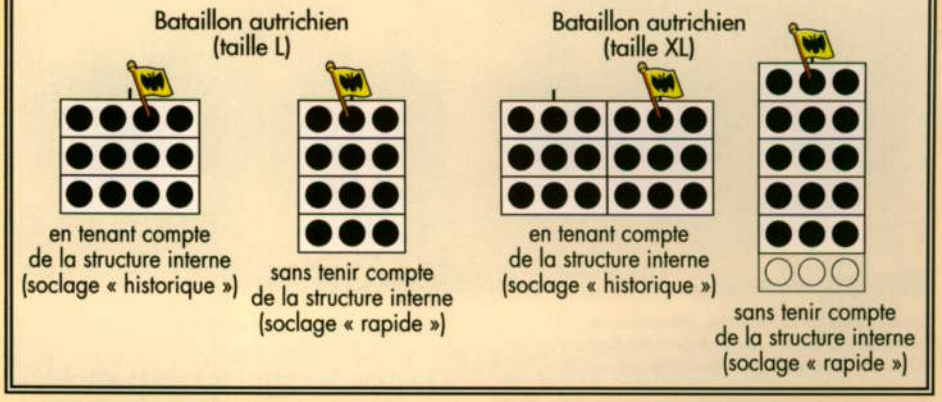
DES SOLDATS-PAYSANS

Sur les frontières orientales de l'empire, les Turcs sont une menace réelle et permanente. Pour prévenir les incursions musulmanes, le système original des *Grenzers* existe depuis le début du XVIIIe siècle. Moyennant un service du temps une seule origine. Mais nous avons choisi, dans l'exemple ci-dessus, l'une des rares qui possède à la fois des régiments allemands et hongrois, une aubaine pour le figuriniste ! À Leipzig, la taille moyenne des bataillons de cette division est de plus de 870 hommes (taille L). Une division autrichienne ne comporte pas. de compagnie de génie, ni de tirailleurs spécialisés (Grenzers ou Jägers).

Avec *Pour l'Empereur !*, utilisez les caractéristiques suivantes pour les unités de la division :

- général de division : Gn (I)
- bataillons d'infanterie : taille L ou XL, I1 (O) 0
- tirailleurs (un par division) : Ti (I) -1
- artillerie légère : taille L, Am (O) +1

TYPES DE SOCLAGE À *POUR L'EMPEREUR !*


Bataillon autrichien (taille L)
en tenant compte de la structure interne (soclage « historique »)
sans tenir compte de la structure interne (soclage « rapide »)
Bataillon autrichien (taille XL)
en tenant compte de la structure interne (soclage « historique »)
sans tenir compte de la structure interne (soclage « rapide »)

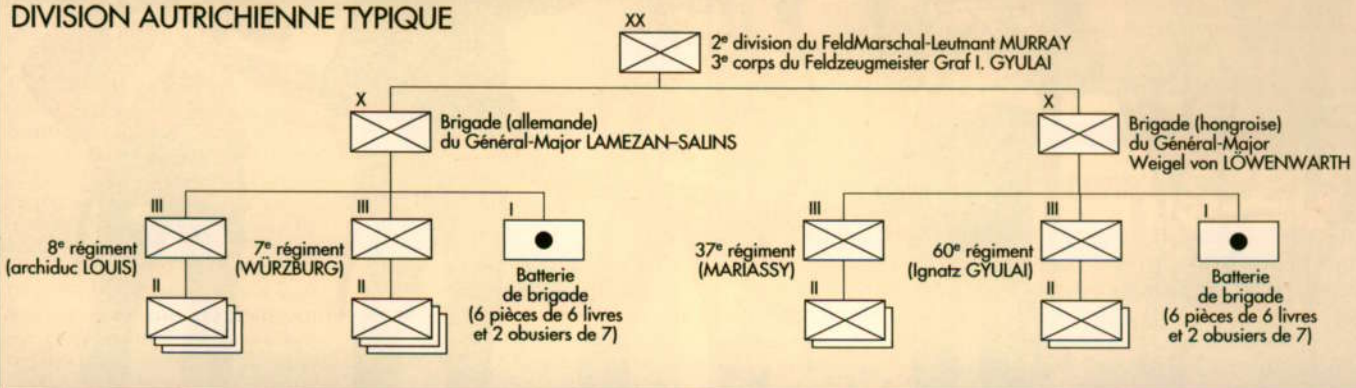
Comme pour l'armée prussienne ou russe, la formation tactique du bataillon autrichien au combat évolue. En 1805, la ligne est la formation la plus usitée. En 1809, ligne et colonne sont utilisées. En 1813, la colonne est plus populaire, d'autant plus que, par rapport à une formation en ligne, elle nécessite un entraînement moindre de la troupe pour les mouvements. Par contre un doute subsiste sur le type exact de colonne utilisé : une ou deux compagnies de front ? La première – la colonne de compagnie – est la formation nominale, mais la seconde - la colonne de division[1] - apparaît dans les manuels dès 1807 et est utilisée en 1809. L'archiduc Charles, convaincu de son efficacité, cherche à l'imposer quand il commande en personne. Après sa disgrâce, il n'est pas certain que cette « nouveauté » ait résisté aux tendances conservatrices des généraux.

Néanmoins, en terme de jeu, une colonne d'une seule compagnie de front sur six de profondeur n'est pas très esthétique, surtout avec des bataillons de taille L, à seulement douze figurines. On a alors l'impression de jouer avec une colonne de marche... Avec une unité XL, soit une plaquette de trois figurines sur six de profondeur, l'effet est moins surprenant. Mais, en tout état de cause, je vous conseille de socler et jouer vos bataillons autrichiens en colonne à deux compagnies de front, comme présenté ci-dessus.

Comme les changements de formation de l'infanterie autrichienne sont lents, particulièrement les mises en carré, les officiers utilisent une formation anti-cavalerie originale, mise au point lors des guerres contre les Turcs. En cas de danger, *le bataillon-masse* et la *division-masse* sont formés respectivement à partir d'une colonne de compagnie et d'une colonne de division : le premier rang stoppe et tous les autres continuent à avancer de telle sorte que chaque homme vienne toucher le havresac de celui qui le précède. Le tout forme alors une cible dense, vulnérable aux tirs d'artillerie, mais difficile à sabrer par la cavalerie. Dans ***Pour l'Empereur !***, ces formations correspondent aux colonnes fermées.

1 - L'unité tactique constituée de deux compagnies d'infanterie porte le nom de « division », à ne pas confondre avec la formation du même nom qui rassemble plusieurs milliers d'hommes.

DIVISION AUTRICHIENNE TYPIQUE


XX
2e division du FeldMarschal-Leutnant MURRAY
3e corps du Feldzeugmeister Graf I. GYULAI
X
Brigade (allemande) du Général-Major LAMEZAN-SALINS
X
Brigade (hongroise) du Général-Major Weigel von LÖWENWARTH
8e régiment (archiduc LOUIS)
7e régiment (WÜRZBURG)
Batterie de brigade (6 pièces de 6 livres et 2 obusiers de 7)
37e régiment (MARIASSY)
60e régiment (Ignatz GYULAI)
Batterie de brigade (6 pièces de 6 livres et 2 obusiers de 7)

Le schéma ci-dessus présente la structure typique d'une division autrichienne en 1813. Elle comprend deux brigades, chacune à deux régiments d'infanterie et une batterie de brigade. Les brigades sont toujours constituées de troupes entièrement « allemandes » ou entièrement « hongroises ». Les divisions ont elles aussi la plupart

Hussards de Liechtenstein, cuirassiers de l'archiduc Franz et chevau-légers du Baron Vincent sont prêts à en découdre.

vice militaire permanent, la couronne met des terres à la disposition de ces soldats-paysans, les exempte d'impôts et leurs laisse une totale liberté de culte. Ces combattants excellent dans l'art de la « petite guerre » et un homme sur six est armé d'un fusil rayé. Quand les relations avec la « Sublime Porte » le permettent (ie en temps de paix sur la frontière est), ces troupes semi-régulières sont regroupées en régiments et versées dans l'armée de campagne qui combat sur le front ouest. Là, leur rôle est quelques fois mal compris des généraux autrichiens qui ne savent comment employer aux mieux ces spécialistes des coups de main et des escarmouches, quand ils ne considèrent pas tout bonnement qu'il s'agit d'une manière de combattre incompatible avec la condition de gentilhomme ! Néanmoins, à son apogée, ce système permet la levée de dix-sept régiments, dont le prix de revient est cinq fois plus faible que leurs équivalents « réguliers ». Chaque régiment comporte deux bataillons de guerre et un de dépôt. Après 1809, l'Autriche perd, au profit de la France, les centres de recrutement pour six régiments. Napoléon en profite pour créer deux régiments provisoires croates, dont les quatre bataillons se comportent fort bien lors de la campagne de Russie.

L'infanterie légère « régulière » est constituée de neuf bataillons de Jägers, toujours à six compagnies monotypes. Suivant les sources, un à deux tiers de chaque unité est armé de fusils rayés. La doctrine d'emploi des tirailleurs est bien moins évoluée que dans l'armée française et les Autrichiens souffrent quand ils font face aux nuées de Français en ordre dispersé. La première division de chaque corps autrichien est dite « légère » et comporte un échantillon d'infanterie légère – Jägers et Grenzers –, de dragons ou de cavalerie légère et d'artillerie légère (6 livres). Ainsi, deux à cinq bataillons, dix à dix huit escadrons et six à dix huit bouches à feu forment l'avant-garde de chaque corps. Par opposition, la composition d'une division « de ligne » est donnée dans l'infographie page précédente.

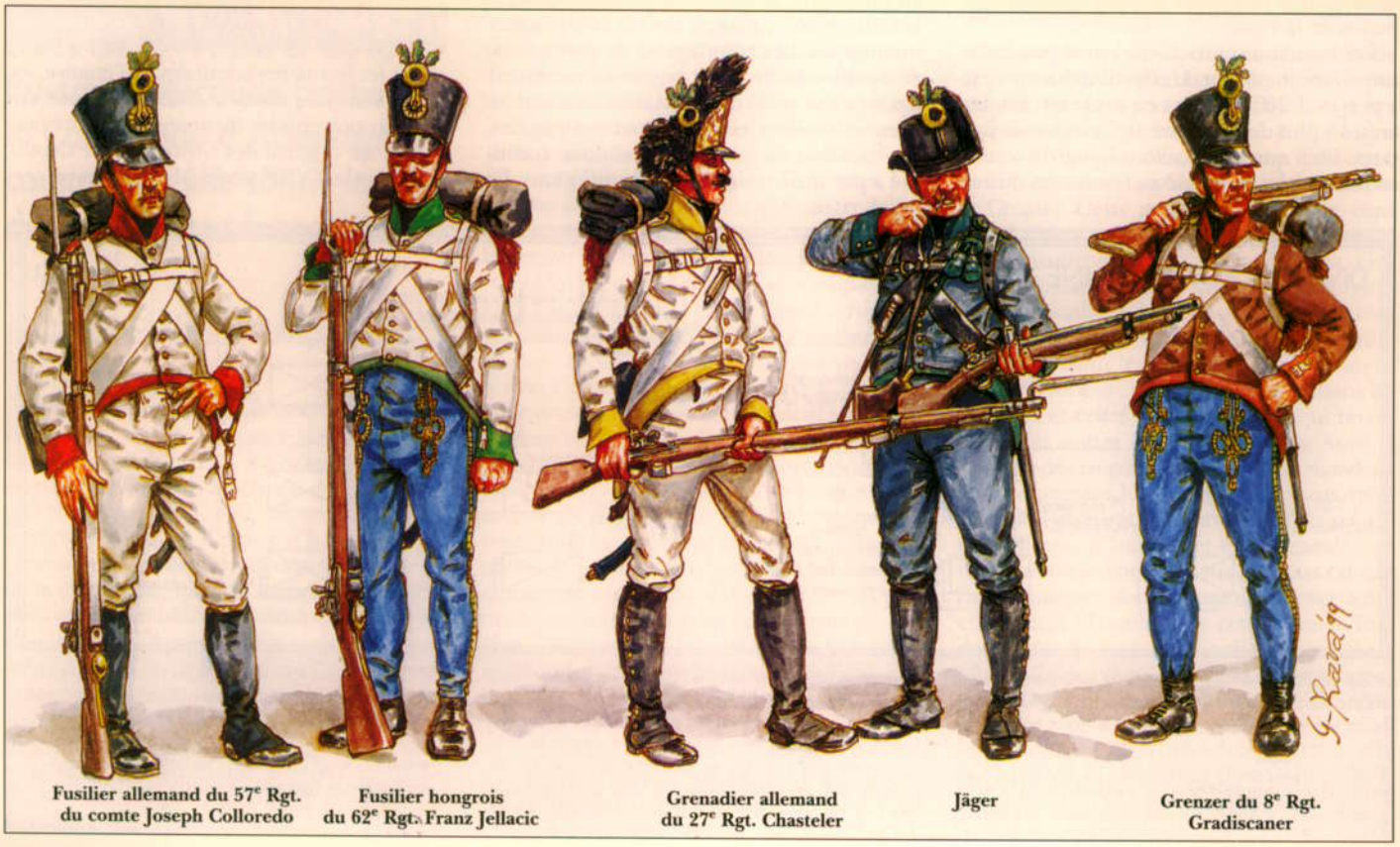
Une cavalerie correcte

Au corps à corps, la cavalerie autrichienne se comporte fort correctement et dispose, grâce à la Hongrie, d'une forte capacité de remonte. Les cuirassiers et les dragons sont à six escadrons, dont deux de dépôt. Les régiments légers – hussards, uhlans et chevau-légers – sont à huit escadrons, là encore avec deux de dépôts. Les féroces hussards colorés sont recrutés exclusivement en Hongrie, dont ils forment la cavalerie « nationale ». Initialement, les uhlans proviennent de la Galicie et, comme toutes les troupes d'origine polonaise au service de l'Autriche, elles manquent de mordant. Les autres régiments sont levés dans les parties « allemandes » de l'empire. Notez qu'il n'existe pas de système de Landwehr pour les troupes montées.

La cavalerie souffre du même syndrome que l'infanterie, à savoir les colonels-propriétaires, et ses conséquences sur la qualité de l'encadrement. En outre, elle est utilisée principalement comme soutien de l'infanterie, au sein des divisions « légères » (cf. *supra*). Hormis pour les cuirassiers, il n'existe pas de divisions entièrement de cavalerie. Et encore, pour ces cavaliers lourds, les manoeuvres coordonnées entre les régiments de cuirassiers ne sont pas aussi développées et sophistiquées que celles des Français.

Une arme restructurée

L'artillerie est utilisée initialement comme artillerie régimentaire, avec les batteries fractionnées par groupes de quelques pièces, en soutien direct de l'infanterie. Cette tactique désuète apporte plus d'inconvénients que d'avantages. Les pièces encombrent lors des manoeuvres d'infanterie et leur feu est trop dilué pour infliger des pertes sévères à l'ennemi. En 1809, les Autrichiens se décident, enfin, à regrouper leurs bouches à feu en véritables batteries. Chaque brigade en reçoit une de huit pièces – six canons de six livres et deux obusiers de sept livres. Les batteries à cheval sont également de six livres, mais elles n'ont que quatre canons (et deux obusiers). Dans ce cas, le terme « à cheval « n'est pas tout à fait approprié, car tous les artilleurs ne sont pas directement montés. En effet, l'avant-train du canon est équipé d'un siège où prennent place, à califourchon et les uns derrières les autres, quatre



Fusilier allemand du 57e Rgt. du comte Joseph Colloredo

Fusilier hongrois du 62e Rgt. Franz Jellacic

Grenadier allemand du 27e Rgt. Chasteler

Jäger

Grenzer du 8e Rgt. Gradiscaner

artilleurs. Ce véhicule est appelé familièrement un *Würst-Wagen*, littéralement une « voiture-saucisse ». La mobilité d'un tel engin n'est pas aussi grande que celle d'une batterie à cheval « classique «.

Les batteries dites de position sont de six pièces — quatre canons de six ou douze livres et deux obusiers (respectivement de sept ou dix livres). En revanche, les « grandes batteries » — les masses d'artillerie pour écraser sous un déluge de feu l'adversaire — ne sont pas employées de manière très offensive, comme les Français le font. Par ailleurs, il subsiste encore, en 1813, des batteries constituées de pièces obsolètes de trois livres, d'une puissance trop limitée. Les armées d'Autriche-Hongrie disposent bien entendu de spécialistes comme les compagnies de sapeurs, de mineurs et de pontonniers. Ces derniers sont particulièrement nombreux et performants. En effet, le réseau routier dans l'est de l'empire est fort peu développé. En conséquence, les ponts sont peu fréquents et les armées en campagne contre les Turcs se doivent

BIBLIOGRAPHIE

Pour une bibliographie plus complète sur l'Empire, reportez-vous aux *VaeVictis* 21 (ouvrages généraux, armée russe et campagne de 1812) et 25 (armée prussienne et campagnes de 1813-1814). Sur l'Autriche, les ouvrages les plus nombreux concernent la campagne de 1809, mais il en existe quelques uns plus exhaustifs. En voici un aperçu :

– *Austrian Army of the Napoleonic Wars (1) : Infantry*, Osprey Men-at-Arms n° 176 (1986) ; *Austrian Army of the Napoleonic Wars (2) : Cavalry*, Osprey Men-at-Arms n° 181 (1986) ; *Austrian Specialist Troops of the Napoleonic Wars*, Osprey Men-at-Arms n° 223 (1990) ; tous ces livrets sont du réputé Philip J. Haythornthwaite et forment une bonne base de documentation ;

– *Austrian Auxiliary Troops*, par Dave Hollins, Osprey Men-at-Arms n° 299 (1996) ;

– dans la série Campaign (encore Osprey), le volume n° 33 traite des batailles d'Aspern et Wagram et le 56 aborde celle d'Eckmühl ;

– dans la série Warrior (toujours Osprey), le vingt-quatrième livret traite des grenadiers et de l'infanterie autrichienne ;

– *Napoléon et l'Autriche, la Campagne de 1809*, par Jean Tranié et J.-C. Carmigniani, Copernic (1979) : un magnifique ouvrage, en français, richement illustré... et malheureusement assez difficile à se procurer.

Les trois ouvrages suivants sont fortement recommandés :

– *Crisis on the Danube, Napoleon's Austrian Campaign of 1809*, par James R. Arnold, Arms and Armour Press (1990) est centré sur la première partie de la campagne de 1809, de l'invasion de la Bavière par les Autrichiens jusqu'à la prise de Rastisbonne par les Français (le 23 avril), en passant par la bataille d'Eckmühl ;

– *Prince Eugène at War - 1809*, par Robert M. Epstein, Empire Game Press (1984) étudie le rôle du prince Eugène de Beauharnais à la tête de l'armée d'Italie et la contribution de cette dernière à la campagne de 1809, des défilés des Alpes jusqu'aux portes de Raab (le 14 juin) ;

– *Armies on the Danube - 1809*, par Scott bowden et Charles Tarbox, The Emperor's Press (1989). Si vous ne devez posséder qu'un seul ouvrage, choisissez celui-ci, qui présente une excellente synthèse de la campagne, avec de nombreux ordres de bataille détaillés et plusieurs cartes, agrémentée de pertinents détails tactiques.

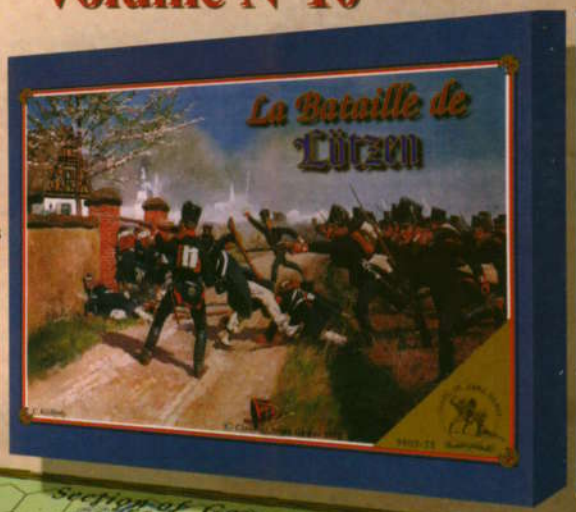
La Bataille de Lützen

NOUVEAU

Les batailles dans l'âge de L'empereur Napoléon 1er Volume N°10

- Nouvelles règles incluant des commentaires historiques
- 2 cartes de jeu
- plus de 1000 pions

TILSIT ÉDITIONS



En vente chez votre revendeur habituel.
Infos tél. TILSIT Éditions : 01 69 79 69 28 - France
Infos en direct : www.tilsit.fr

Ou par correspondance en retournant ce bon de commande dûment complété (à TILSIT Éditions, 37 route de Versailles 91 160 CHAMPLAN), muni de votre règlement par chèque bancaire à l'ordre de TILSIT Éditions.

JE SOUSSIGNÉ _____ _____
NOM PRÉNOM
ADRESSE _____
CP VILLE

COMMANDE par le présent document

- ☐ exemplaire(s) de LUTZEN au prix unitaire de 499 F + 31,60 F de frais de port, soit 430,60F . VO
- ☐ exemplaire(s) de RÈGLEMENT DE L'AN XII au prix unitaire de 170 F + 16,50 F, soit 186,50 F. VF
- ☐ exemplaire(s) de ALBUERA au prix unitaire de 299 F + 31,60 F de frais de port, soit 330,60 F. VO
- ☐ exemplaire(s) de CORRUNA au prix unitaire de 350 F + 31,60 F de frais de port, soit 381,60 F. VO
- ☐ exemplaire(s) de TALAVERA au prix unitaire de 399 F + 31,60 F de frais de port, soit 430,60 F. VO
- ☐ exemplaire(s) de LIGNY au prix unitaire de 420 F + 31,60 F de frais de port, soit 451,60 F. VO
- ☐ exemplaire(s) de MONT-ST-JEAN au prix unitaire de 299 F + 31,60 F de frais de port, soit 330,60 F. VO
- ☐ exemplaire(s) de QUATRE-BRAS au prix unitaire de 299 F + 31,60 F de frais de port, soit 330,60 F. VO
- ☐ exemplaire(s) de WAVRE au prix unitaire de 249 F + 31,60 F de frais de port, soit 280,60 F. VO

Signature : _____ Ci-joint mon règlement d'un montant de _____ F
Signature d'un parent pour les mineurs

Si vous souhaitez régler par carte bancaire VISA ou EUROCARD-MASTERCARD : indiquez le numéro de votre carte bancaire : _____
et sa date limite de validité : _____

Offre valable en France métropolitaine jusqu'à épuisement des stocks disponibles.

SCÉNARIO *POUR L'EMPEREUR !*

LA CONTRE-ATTAQUE DES RÉSERVES AUTRICHIENNES À LA BATAILLE DE LEIPZIG

L'avance de la brigade Pelet – cinq bataillons des 9e, 10e et 12e Voltigeurs (Jeune Garde) – est stoppée par les cuirassiers du Prince-Héritier Ferdinand et de l'archiduc Franz.

En ce 16 octobre 1813, à quelques kilomètres au sud de Leipzig, les combats font rage autour de Wachau. Les troupes alliées – Russes, Prussiens et Autrichiens – progresse lentement, mais sûrement. En fin de matinée, Napoléon décide de tourner leur aile gauche et détruire l'armée de Bohème, avant de se porter le lendemain au nord, à la rencontre du redoutable Blücher. L'Empereur renforce donc son aile droite et la lance en avant, entre les villages de Mark-Kleeberg et Wachau. Le IIe corps, du maréchal Victor, celui d'Oudinot (Jeune Garde), les Polonais de Poniatowski, le tout soutenu par la cavalerie polonaise du IVe corps et les dragons de l'Impératrice, affrontent les troupes de Kleist et Württemberg. Ces dernières se défendent pied à pied, mais elles doivent céder du terrain face à la fureur française et polonaise. L'aile gauche des alliés est en passe de céder et Napoléon près de gagner son pari. L'instant est crucial, il faut porter le coup de grâce.

Soudain, le son des trompettes résonne sur les arrières de Kleist, la cavalerie arrive ! La réserve de l'armée de Bohème débouche et se porte à la rescousse de ses frères d'arme exténués. En tête, se trouvent six régiments de cuirassiers autrichiens. Un féroce combat de cavalerie s'engage, sous l'oeil des fantassins des deux bords. L'avancée de l'aile droite de l'Empereur est enrayée. Quand la division hongroise et celle des grenadiers des Feld-Marschal-Leutnant Bianchi et Weissenwolf sont déployées, la contre-attaque autrichienne prend de l'ampleur. Elle est contenue avec peine, d'autant plus que l'attaque sur le centre ennemi, menée par Murat et la réserve de cavalerie de la Grande Armée, est un échec. Le centre allié, à l'est de Wachau, a tenu grâce, là encore, à l'arrivée opportune de renforts, en l'occurrence la réserve des grenadiers russes, les gardes russes et prussiennes et la cavalerie de la garde russe.

La nuit tombe. L'Empereur est inquiet. La situation est mauvaise. Napoléon espérait Bertrand et Marmont, ces derniers ont été obligés de faire face à Lindenau et Möckern, où l'impétueux Blücher n'a pu être contenu. Qui plus est, des troupes autrichiennes ont débouché en soirée sur les arrières de l'aile droite et il a fallu l'intervention énergique de la Moyenne Garde pour rétablir la situation. L'Empereur hésite à engager à fond son ultime réserve, la Vieille Garde. La sagesse voudrait que l'armée française retraite immédiatement vers la France, mais l'Empereur ne peut se résoudre à abandonner la Saxe et perdre ses derniers alliés en Allemagne. Il décide de rester sur place et de tenter le tout pour le tout. Deux jours plus tard, face à l'ensemble des forces alliés, enfin réunies, il doit s'avouer vaincu et marcher sur le Rhin. La campagne d'Allemagne touche à sa fin... celle de France va bientôt commencer.

Le scénario suivant est librement inspiré de l'intervention des réserves autrichiennes. La bataille de Leipzig est relativement complexe et, pour simplifier, certaines troupes ne sont pas prises en compte dans les ordres de bataille ci-dessous. Par exemple, les troupes de Kleist et Württemberg, épuisées par plusieurs heures de combat n'apparaissent pas (en contrepartie, les Hongrois sont renforcés et une règle spéciale empêche le Français d'occuper le village de Mark-Kleeberg). De même les cavaliers lourds saxons qui interviennent initialement, puis participent à la charge de Murat, ne sont pas comptés. Même souci de simplification avec la table de jeu : le champ de bataille réel comportait quelques ruisseaux, des élévations de terrain, etc. Enfin pour simuler la fatigue de certaines troupes française, leur cohésion a été baissée.

Armée française

● **52e division** : Sémélé [Gn (O)]
37e provisoire, 39e, 86e, 121e, 122e de ligne : 6 x I2 (O) – 2
● **VIIIe corps - Poniatowski** [Gn (S), charismatique]
– 26e division : Kamienecki [Gn (O)]
Tirailleurs : 2 x Ti (S) + 1
Légion de la Vistule, 1er, 8e, 12e, 14e, 15e, 16e de ligne : 8 x I1 (S) 0
4 batteries : Am (O) + 1
– 27e brigade de cavalerie : Uminski [Gn (S)]
Cuirassiers polonais : Cb (O) + 2 taille S
Krakus : Cl (S) + 1 taille M
● **IIe corps - Maréchal Victor** [Gn (S)]
– 4e division : Dubreton [Gn (S)]
37e de ligne : 2 x I1 (O) 0
24e léger, 37e, 56e de ligne : 6 x I1 (O) – 1
– 5e division : Dufour [Gn (S)]
26e léger et 46e, 72e, 93e de ligne : 6 x I1 (O) – 1
Une seule batterie
– 6e division : Vial [Gn (S)]
11e léger : 2 x I1 (S) + 1
2e, 4e, 18e de ligne : 6 x I1 (O) – 1
● **3e division de Jeune Garde** : Decouz [Gn (S)]
Tirailleurs : 2 x Ti (S) + 1
5e au 10e et 12e Voltigeur : 7 x Ic (I) + 1
Batteries de la Jeune Garde : 3 x Am (S) + 1
● **IVe corps de cavalerie** : Sokolnicki [Gn (S)]
– 7e division légère (Polonais) : Tolinski [Gn (S)]
1er chasseur à cheval : Cl (O) + 1
3e uhlans : Cl (S) + 1
Batterie à cheval : Am (O) + 1
– 8e division légère (Polonais) : Sulkowski [Gn (S)]
6e, 8e uhlans : 2 x Cl (S) + 1
Batterie à cheval : Am (O) + 1
– Dragons de l'Impératrice : Cb (O) + 2
Chaque division française de ligne est accompagnée par :
– des tirailleurs : 2 x Ti (O) 0
– deux artilleries à pied : Am (O) + 1 taille L
– une compagnie de sapeurs : Sp (O) + 2 taille XS
Sauf indication contraire, la taille des unités est M pour l'infanterie et l'artillerie à cheval, L pour la cavalerie et l'artillerie à pied.

Réserves autrichiennes

Prince de Hessen-Homburg [Gn (O), charismatique]
● **Division de grenadiers** - Weissenwolf [Gn (I)]
Tirailleurs : Ti (I) + 1
8 x Ic (O) + 2
Artillerie : 2 x Am (O) + 1
● **Division hongroise** - Bianchi [Gn (I)]
Tirailleurs : Ti (I) + 1
6 x I1 (O) + 1, taille XL
6 x I1 (O) + 1
Artillerie : 3 x Am (O) +1
● **Réserve de cuirassiers** - Nostitz [Gn (I)]
Trois brigades, chacune :
– **général** Gn (I)
Cuirassiers : 2 x Cb (O) + 2
Une batterie à cheval : Am (O) + 1, taille M
● **Réserve d'artillerie**
Batteries lourdes : 8 x Al (O) + 1, taille M
Sauf indication contraire, la taille des unités est L.

● Dispositions initiales

Le joueur français se place en premier, sur la moitié de table est, avec de l'aile droite à la gauche (de haut en bas sur la carte ci-contre) : Sémélé, Poniatowski, Victor et Decouz. La cavalerie française se place librement (toujours sur la moitié est de la table).

Toutes les troupes autrichiennes entrent par le bord ouest. Au premier tour de jeu, deux brigades de cuirassiers ; au suivant, la dernière brigade de cuirassiers et les Hongrois ; au suivant, le reste des troupes (grenadiers et réserve d'artillerie). Le point d'entrée de chaque unité sur le bord ouest est libre, au sud de la rivière.

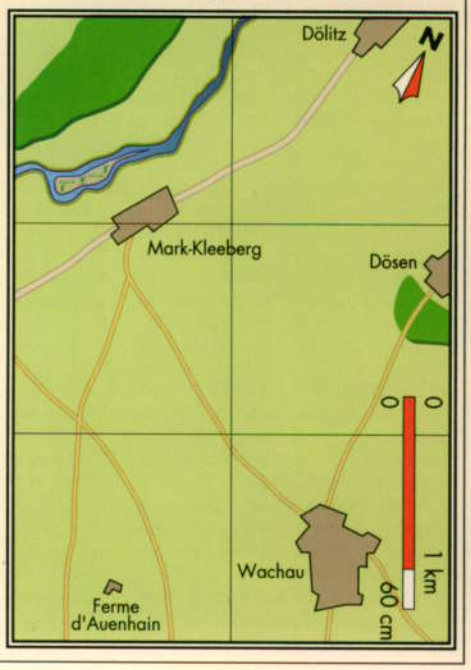
Le joueur autrichien débute la partie qui dure 8 tours (ie de trois à sept heures du soir).

● Règle spéciale

L'infanterie et l'artillerie « françaises » ne peuvent pas franchir le milieu de la table de jeu avant le cinquième tour, ceci pour simuler la présence des troupes de Kleist et Württemberg, retranchées en particulier dans Mark-Kleeberg et qui furent relevées avec succès par l'infanterie des réserves autrichiennes.

● Conditions de victoire

A la fin de la partie, un joueur remporte une grande victoire s'il occupe toutes les habitations sur la table, y compris la ferme d'Auenhain. L'Autrichien remporte une victoire s'il occupe Mark-Kleeberg, la ferme d'Auenhain et un autre village. Le Français remporte une victoire s'il conserve ses trois villages et occupe Mark-Kleeberg ou la ferme d'Auenhain. Sinon la partie est un nul. ❐



infographie Morgan Gillard © VaeVictis, H&C 1999

Grenzers du régiment de Saint-Georges, fusiliers du 54e (en 1809) et du 24e (en 1813) régiment et grenadiers. Il est regrettable que le casque ne soit plus porté en 1813 : comme tous les fusiliers sont équipés du shako après 1809, la même infanterie ne peut servir pour les deux campagnes.

de disposer de nombreux équipages de ponts, d'autant plus que les principales forteresses sont sur des cours d'eau.

UNE LENTEUR CERTAINE

À proprement parlé, le fantassin autrichien n'est pas plus « lent » que ses homologues continentaux : quand il doit charger un ennemi ou se déplacer sur le champ de bataille, il est tout aussi rapide. Mais, il est vrai que les changements de *formation* sont lents. Il souffre aussi d'une lenteur « stratégique », à cause de plusieurs facteurs concomitants. D'une part, les divisions sont encombrées d'une volumineuse intendance. Contrairement au Français, l'Autrichien ne vit pas à la belle étoile et directement aux frais de l'habitant, il monte sa tente, bivouaque chaque soir et utilise le ravitaillement transporté par son train. D'autre part, une division progresse en général sur un et un seul axe, en une longue et lente colonne, alors que les Français choisissent plusieurs itinéraires parallèles et avancent de concert. Enfin, l'inertie des généraux est un réel problème.

Si le conseil aulique a disparu en 1806 avec la suppression du Saint-Empire-Romain-Germanique, le poids de la hiérarchie est encore très présent. Un général applique, strictement, un plan décidé par le conseil de guerre, à Vienne. Il dispose et fait montre de très peu d'initiative. Si les événements demandent que les plans de campagne soient modifiés, il en réfère... à Vienne ou, à défaut, réunit ses subalternes pour prendre une décision collégiale. On est loin de la vivacité de réaction d'un Davout ou d'un Friant... Ainsi, parmi les grandes nations, seuls les généraux russes sont plus mauvais que leurs homologues autrichiens... encore que les généraux du Tsar fassent preuve d'un grand courage physique, n'hésitant pas à se mettre à la tête de leurs hommes. Au contraire, l'instinct de survie des officiers autrichiens est fort développé. Plus d'officiers français sont tombés au champ d'honneur sous l'Empire (ie en dix ans seulement, de 1805 à 1815) que d'officiers autrichiens dans les trois siècles qui ont précédé la Première Guerre Mondiale. De ce point de vue, l'archiduc Charles est une exception et il montre en plusieurs occasions un réel courage personnel.

UN REDOUTABLE DIPLOMATE

Heureusement, l'Autriche dispose d'une carte maîtresse dans le concert européen en la personne d'un diplomate hors pair, Klemens Wenzel Nepomuk Lothar, prince de Metternich. L'intense activité diplomatique de Metternich n'a qu'un but : faire revenir l'Europe à un état qui correspond à l'avant révolution française. L'éveil du patriotisme allemand, mené par la Prusse, et les ambitions territoriales russes à l'est ne rassurent pas la cour de Vienne. De fait, Metternich n'a de cesse de retrouver un équilibre européen et partage le même point de vue que le cabinet britannique, pour qui aucune nation continentale ne doit prendre le dessus sur ses rivales...

Au Congrès de Vienne, en 1815, l'alliance de Metternich, de Talleyrand et de l'anglais Castlereagh établit une carte de l'Europe conforme à leurs souhaits, mais en faisant fi de toutes aspirations nationales. Certes, l'Autriche ne retrouve pas ses anciennes possessions sur la rive gauche du Rhin et son influence en Allemagne, mais elle recouvre un accès à la mer Adriatique et son emprise en Italie et dans les Balkans. Ce faisant, l'empire des Habsbourg porte en lui les germes de sa propre destruction. Pour ne pas avoir su évoluer, il ne reste plus, à ce gendarme de l'Ancien Régime, à ce champion de l'immobilisme, qu'un seul siècle à vivre... ❐

LES GRENZERS

Remerciements à Philippe Lempereur, Jean-Christophe Prudhon, Jean-Christophe Raguet et Claude Corbières. Peinture des figurines *AB*, *Old Glory* et *Battle Honours* par Claude Corbières. Photos Olivier Saint-Lot.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

COMMANDES INFÉRIEURES A 499F : 35F DE FRAIS DE PORT
FRANCO DE PORT EN MÉTROPOLE À PARTIR DE 499F
ENVOIS À L'ÉTRANGER ET OUTREMER : 70F
PAIEMENT PAR CARTE BLEUE, CHÈQUES OU MANDATS
LIVRAISONS SOUS 48 HEURES (SOUS RÉSERVE DE DISPONIBILITÉ DE STOCK)

JEUX DU MONDE

TEL : 05 61 23 73 88
FAX : 05 62 27 18 10
14 /16 RUE MAURICE FONVIEILLE,
PASSAGE ST JÉROME, 31000 TOULOUSE
Ouvert du lundi au samedi de 10h à 19h

EN FRANÇAIS

AZURE WISH EDITIONS
Eckmül 320
Europa Universalis 380
- Extension Europa Universalis 85
Friedland 320
Grand Siecle 370
Hispania 320
La foi et le glaive 320
Rossyia 1917 (Ziplock) 270
Salve 285
Scandinavia 320
Shoot 249
Xhenor 320
Cleopatre #1 ou 2 40

JEUX DESCARTES
2ème D.B. Normandie 180
Charges 152
Dien Bien Phu 139
Friedland 150
Grands Stratèges 299
Hannibal 235
Kharkov + Rostov 275
Kursk 218
Little Big Horn 260
Mgekwa 218
Cry Havoc 210
- Croisades 250
- Le chateau des Templiers 162
- La cité médievale fortifiée 162
- Samourai 224
- Vikings 254
Solférino 139

ORIFLAM
Afrika 275
Alexandria, 1801 285
Les Ailes de la Gloire 256
Nach Frankreich 369
Rivoli 1797 369
Saguntо 369
S.P.Q.R. 121
- Elephant de Guerre 123
- Consuls 123
- Les victoires de Pyrrhus 123
Stalingrad "Uranus" 270
Tom Kippour 275

TILSIT
Africa 1880 298
Azteca 309
Chickamauga 1863 275
Iena 1806 309
Montjoie ! 299
Les 6 Jours de Gloire 229
Vicksburg 1863 275
Waterloo (Armée du Nord) 309

DIVERS
Assouf 1191 119
Bouvines 109
Hohenlinden 129

EN ANGLAIS

ADG
World in Flames Deluxe 895
- WIF, Deluxe Maps 190
- WIF, Deluxe Rules 140
- Africa Aflame 139
- Planes in Flames 175
- Ships in Flames 210
- Fatal Alliances 185
- WIF, Annual 94/95 140
- WIF, Annual 98 199
- America in Flames (Update Kit) 359
- Carriers in Flames (Update Kit) 125

ATTACTIX
8th Army 129
Arnhem Bridge 129
Fight for the sky 129

AVALANCHE PRESS
Blood on the Snow 165
Invasion of Italy 309
Mac Arthur's Return : Leyte 1944 289
Operation Cannibal 185
Red Pomeranians : Crossing the Dnepr 289
Red Steel : Clash of armor Kahin 289
Great War at Sea : Mediterranean 155
- Great War at Sea : North & Baltic 495
- Great War at Sea : Plan Orange 305

AVALON HILL
Advanced Squad Leader N.D
Advanced Squad Leader Solo Rules 259
- Beyond Valor 299
- Paratrooper 215
- Hollow Legions 205
- Last Hurrah 175
- Code of Bushido 299
- Kampfgruppe Peiper I 265
- Kampfgruppe Peiper II 299
- ASL Annual 92 115
- ASL Annual 93 ll 70
- ASL Annual 96 159
- Player's handbook 175
- No sailor but a fool 205
- Supermarina II 189
Supermarina I
- Scenarios 110
- Data annexes 130
- Counter Sheets 119
Emperor Returns 269
Flint & Steel 209
From Valmy to Waterloo 270
- Battles of French Revolution Vol.I 139
Harpoon 4th Edition 420
- Naval Review 1997 150
- Sail of the Dragons 350
- White Ensign 145
Iena 299
Kolin, Fredrick's first defeat 299
La bataille d'Albuera 270
La bataille d'Auerstaedt 375
La bataille d'Español-Talavera 985
La bataille de Corunka 330
La bataille deLes Quatre Bras 299
La bataille de Ligny 480
La bataille de Mont St. Jean 325
- Mont St. Jean Deluxe 640
La bataille de Wavre 245
Lee Takes Command 180
Leuthen 439
Marching through Georgia 145
Mississipi Fortress 240
Napoleon at Leipzig 309
Operation Spark - Leningrad 349
Prelude to Disaster (WWII) 235
Summer Storm 1863 595
The Army of the Heartland 410
The King's War 270
The Speed of Heat 299
The War for the Union 289
Zorndorf «7 years war» 299

COLUMBIA GAMES
Bobby Lee 340
East Front 470
- Volga Front 175
Napoleon - Waterloo 299
Quebec 1759 275
Sixth Grant 370
Victory «the Blocks of War» 299
- WWII Lite Blockset 105
War of 1812 240
West Front 470
- Euro Front 175
- Med. Front 280

CRITICAL HIT (ASL)
ASL '97 Pack «Aussie» 80
Soldiers of the Nejuss 129
Gembloux the Feint 145
Kellam's Bridge 205
Tarawa Orchard 205
Euro Pack II - TheBulge 70
Dorrfleszinsky tractor work-platoon 189
Shanley's Hill 209
Euro Pack III - The Late War 75
Rout Pack III 79
Euro Pack IV - North Africa 75
Leatherneck II 79
Leatherneck III 84
All American : Gamers Guide 99
Stonne 1940 219
Pointe du Hoc 249
Scotland the Brave 219
Aussie '98 Pack 95
Critical Hit Magazine Vol. 5 #2 119
Platoon Leader 2.5 (Cemetery Hill) 95
Arnhem the third bridge 259
Scotland the Brave II 225

DECISION GAMES
Across Suez 119
Antietam Campaign 225
Battle for Germany 115
Battle for the Ardennes 285
Blue and Grey 279
Cobra 195
Emperor's First Battles 225
Empires at War 265
Firefight 150
Four battles of the Ancient World I 150
Four battles of the Ancient World II 225
Leningrad 105
Lords of the Sierra Madre 380
Napoleon First Battle 210
Napoleon's Last Battles 225
Nuts ! North ou South 190
Over the Top 289
Rebels & Redcoats 1ou II 265
Seven Days Battles 190
Sun never sets 299
The '45 269
The Alamo 150
The Forgotten War (Korea) 385
Thirty Years War Quad 265
War In Europe (IBM PC) 525
War of the Rebellion 265
World War One 129

EMPEROR'S HEADQUARTERS
Ancient Empires 175
Chef de Bataillon 235
Command Decision III 240
Empire 255
Red Baron 130
Revenge 158
Sons of the Desert 109
The Northians 70
The Successors (Ancient empire) 75
Warfare in the Age of Discovery 165
Warfare in the Age of Reason 470
- Campaigns in theAge of Reason 105
Warpaint (US Wild West Rules) 105
Wings of Fire 129

FRESNO GAMING ASSOCIATION
Defiant Holland 140
Kasserine 109
Remagen 105
War for the Motherland 230

HEAT OF BATTLE (ASL)
Fortress Cassino 250
Waffen SS : No quarter, no glory 169

THE GAMERS
April's Harvest 295
Crusader 298
Force Eagle's War 255
Goines Mill 345
GO '41 345
Hunters from the Sky 265
Matanikau : Guadalcanal 42 290
This Hallowed Ground 895
Tom Kippur 299

GDW
Bloody Easterine 135
Great Battles of American (V&R) 125
Harpoon N.D.
- Battles of the 3rd WW 55
- Data Annex 85
Phase Line Smash 325
Race for Tunis 135
Red Empire 90

GMT
"1863" 299
Africanus (SPQR) 185
Air Bridge to Victory 225
Barbarossa Army Group Center 479
Barbarossa Army Group South 415
Barbarossa Rules 1925-1950 299
Barbarossa Rules 1950-2000 265
Battles for North Africa 115
Britain Stands Alone 295
Consul for Rome (SPQR) 120
Crisis : Sinai 1973 145
Diadochi (Alexander) 120
Dictator (Caesar) 145
Eighth Air Force 190
Invasion : Norway 1940 299
Invasion : Sicily 269
Julius Caesar 150
Jugurtha (Caesar) 385
* June 6 : D-Day 1944 265
Lion of the North : Breitenfeld 525
Operation Mercury : Crete' 41 265
Operation Shoestring-Guadalcanal 129
Phalanx (Alexander)
Player's Guide to SPQR
Pyrrhic Victory (SPQR)
Saratoga
Silver Bayonet
War Galley

GRD
A Winter War 109
Balkan Front 70
March to Victory 75
Second Front 165
Storm over Scandinavia 169
The Urals 105
War of Resistance 105

MOMENTS IN HISTORY
A Famous Victory 129
All quiet on the western front
Iron Bottom Sound II
Lodz 1914 : The First Blitzkrieg 109
Piercing the Reich 105
Triumphant Return : Liberation 230
Tuning the Tables
White Ensign/ Rising Sun (Ceylan) 250
169

OPERATIONAL STUDIES GROUP
1806 : Iena-Auerstadt Campaign 295
Napoleon at Bay 298
The Emperor's War, 1805-1815 255

QUANTUM PUBLICATIONS
Tactica Ancients Rules 345
- Tactica supplement 345
Tactica Medieval Rules 265
Spearhead WWII armor rules 290
- Across the sands - scenarios 895
- Crossfire - scenarios 299
- White Star Rising - scenarios

WEST END GAMES
Against the Reich 135
Air & Armor 125
Soldiers N.D.

WRG
Wargames Rules - 3000/1485 55
- 7th Ed. Army Lists 2 Ancients 85
- 7th Ed. Army Lists 3 Ancients 325
Règles 1420-1700 French Edition 90
Rules 1420-1700
- Army List 1420-1700
Wargames Rules 1685-1845
- Seven years war army lists 299
Wargames Rules 1925-1950 265
Wargames Rules 1950-2000 115
De Bellis Renationis 295
- De Bellis Civile 1644-45 120
- Army List 1 145
- Army List 2 265
- Army List 3 75
DBF De Bellis Fantasticus 89
Armies of the Middle Ages Vol.2 165

W.W.W.
"1944" : The Second Front 145
Aces High : War in the air 390
American Aces 265
Army Group Center 240
Barbarians 225
Blitzkrieg in the South 145
Crimean Shield 139
Fury on Champlain 115
Ironsides - Irish Rebellion 255
Lawrence of Arabia 240
Long Lances Henderson Guadalc. 255
Modern Naval Battle III 469
Napoleon at Austerlitz 180
Napoleon's Last Battles I 225
Raid on Richmond 299
Royalists & Roundhead II ou III 695
Run silent, run deep 335
Salvo 530
Salvo II 130
Scratch One Flat Top 759
Sink the Bismark
Spitfire : War in the Air 295
Spires of the Kremlin 345
S.S. Amerika 299
Tarawa 430
The Last Blitzkrieg 265
Tide of Fortune 265
239

XENO GAMES
Florida : Age of Discovery 265
Longstreet Assault 225
Seaking 4th ed. 385
Shushi Jalapeno War 345
This Allowed Ground 385

XTR (COMMAND PUBLISHING)
Back to Iraq 169
Black Gold 90
Fateful Lightning 160
Mississipi Bargee 175
Seven Seas of Victory 119
Smithereens - End of WWII in Europe 119
Victory in Normandy 119
Wahoo

DIVERS
A Nation on Trial - ACW Rules 190
Ace of Aces Flying Machines 199
Ace of Aces Balloon Buster 190
Axis & Allies 65
- Central Powers (A&A Variant) 65
- New World order (A&A Variant) 65
Bastogne or Bust 89
Bells of War - Champs d'honneur (Fr) 65
Blood & Iron - Bismark's Wars 65
Bloodiest Day (Antietam) 65
Blow Bugles Blow 75
Blue Vs Gray (North & South) 65
Chasis (Korean War) 65
Dambusters! N.D.
Desert Victory 75
Eagles of the Empire : Borodino 75
Eagles of the Empire : Friedland 1807 75
Fields of honor (Historical Rules) 175
Fire & Fury Civil War Rules 89
- Great Western Battles 165
- Great Eastern Battles 105
Gettysburg, 3days in July 129
Johnny Reb III 299
Killer Katanas 205
- Date's Battles 210
Los Arapiles 175
Marsecode 560
- Triumph & Fall of the Desert Fox (Fr) 495
Mr Lincoln's War (ACW rules) 195
Patriots & Loyalists Rules 125
Rebel Yell 125
Samurai Swords 295
Shako, Napoleonic Rules 335
Shipbase III (IBM PC) 175
Stonewall at Cedar Mountain 195
The battle for Dresden, 1813 349
The Legend Begins : Afrika 165
They Met at Gettysburg 225
Victory in Europe - 2nd Edition 299
Warhammer Ancient Battles 150
- Warhammer Armies of Antiquity 159
Williamsburg 1862 85
Wingleader (Ace of Aces WWII) 175
Wings (2nd Ed.) 185
299

MAGAZINES
Command 24, 26, 30, 31, 32 195
Command 34 (Death & Destruction) 110
Command 35 (Mission/Dixon) 225
Command 37 (Mukden) 240
Command 38 (Great War In Near East) 240
Command 39 (Strike North) 375
Command 40 (Buena Vista + Moscow) 240
Command 41 (Battle of the Bulge) 220
Command 42 (Hell before Night) 240
Command 43 (Chattanooga) 240
Command 44 (Dark Victory - Alamo) 240
Command 45 (Sze Lion's Yarmuk) 209
Command 47 (Perfid. Albion & Africa) 240
Command 48 (Tomorrow the World) 240
Command 49 (Warmaster Chess 2000) 125
* Command 50 (Back to Iraq) 139
* Command 51 (The Meuse-Argonne) 139
Command Post # 4, 5 bis 49
Command Post # 10, 11, 12, 13 ou 14 69
C3I #8 54
C3I #9 49
Europa News # 6 ou 9, 10, 11, 12, 18 39
Europa News # 19 ou 23, 42 39
Europa News # 49 49
Europa News #59/60 98
* Europa News #65 49
Naval Strep # 14 ou 15 42
Strategy & T. #120 ou 133, 143, 144, 147 95
Strategy & T. #148 ou 152, 153, 154, 155 95
Strategy & T. # 156 ou 159, 160, 162 105
Strategy & T. #166 ou 167,168,169 115
Strategy & T. #172 ou174,175,176 115
Strategy & T. # 179 ou 184, 185,187 135
Strategy & T. # 193 (Crimean War) 135
* Strategy & T. # 194 (Muamarsk) 175
The Art of War # 22 18
The Art of War # 27/28 52
The Art of War # 29 28

« ➤ » indique une parution prochaine - Les nouveautés parues entre le 30/03/99et le 29/05/99 sont indiquées par un « • » - N'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples informations sur notre sto

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATÉGIQUE

SCENARIO ASL/VV 22

COEUR DE LION

Lion-sur-Mer, France, le 6 juin 1944

Le 6 juin 1944, à 8H45, les cinq chalands de débarquement transportant le 41 (RM) Commando touchent le sol français dans le secteur de « Sword ». Les Marines doivent réduire deux points d'appui et établir la liaison avec le 48 Commando venant de « Juno ». Or, ils ont touché terre beaucoup trop à l'est, sur une plage encombrée de matériels divers, soumise à des pilonnages intenses où règne une grande confusion. Les Anglais avancent toutefois vers leurs objectifs. Vers 10H00, plusieurs unités entrent dans le petit village de Lion et poussent vers l'ouest. Mais, à 11H40, la « Troop » B rapporte qu'elle subit des tirs nourris de mortiers et d'un « canon mobile » qui la clouent au sol. Faute d'appuis, les Marines restent bloqués aux lisières du village : les mortiers ont épuisés leurs munitions et les chars Centaur sont tous hors de combat.

CONDITIONS DE VICTOIRE

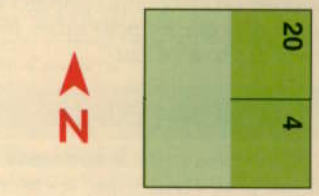
Le joueur anglais gagne s'il a au moins deux squads ou équivalent *Good Order* dans des Bâtiments de plus de deux hex. à la fin du scénario en ayant infligé plus de CVP qu'il en a subi.

PLACEMENT DES CARTES

BALANCE

✚ Remplacer les 4-3-6 par des 4-4-7

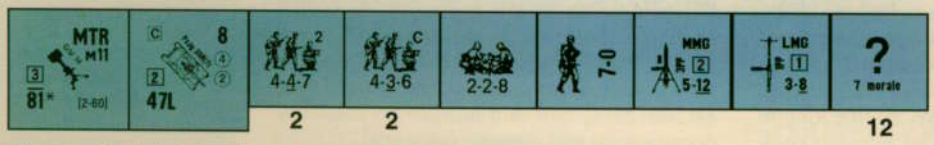
⊙ Ajouter un 8-1 à l'OB initial



Seules les rangées R-GG sont jouables

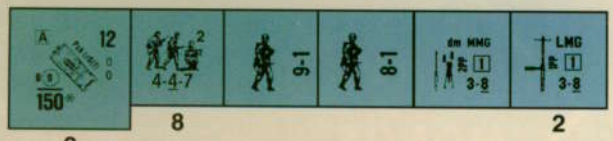
✚ Les Allemands se placent en premier	1	2 ⊙	3 ⊙ ✚	4	5	6	FIN
⊙ Les Anglais se déplacent en premier							

Eléments renforcés de la 10. Kompanie, Infanterie Regiment 736 (ELR 3)
se placent sur 20 à l'ouest de Y, y compris sur les demi-hex. de 4 : {SAN : 5} voir les règles spéciales 2, 3 et 4.



2 2 12

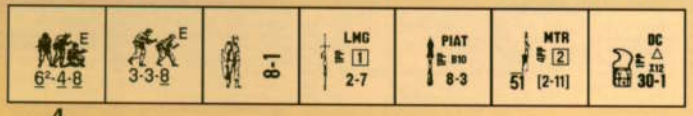
Eléments renforcés du II. Battalion, Infanterie Regiment 736 entrent au **tour 3** entre 4Y1-4GG6 inclus.



2 8 2

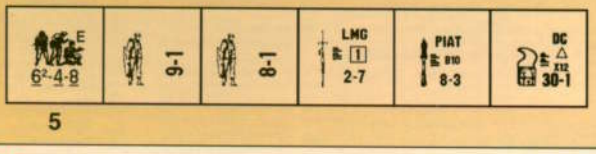
Conception du scénario : Philippe Naud

B Troop, 41 (Royal Marines) Commando (ELR 5) : se place sur/adjacent à 20V3 {SAN : 2}



4

Char du Royal Marine Armoured Support Group, entre au **tour 2** par une route du bord est de la carte 20 avec 6 MP déjà dépensés et selon la SSR 6.



5

A Troop, 41 (RM) Commando, entre au **tour 3**, par le bord est, au nord de 20 R8 compris

REGLES SPECIFIQUES

1. EC sont Modérées avec une Mild Breeze soufflant du NW. Kindling NA. Les hex. 20V4-V5 sont des Stone Rubble. Placez les Overlays X18 en 20U2-V2 et X11 en 20S3-S4.

2. Avant le placement, le joueur allemand jette un dé pour les hex. suivants de la carte 20 : 1 = DD4, 2 = AA9, 3=V6, 4 = U7, 5-6 = relancer le dé. Un résultat entre 1 et 4 créé un Blaze dans l'hex. concerné et un Wooden Rubble dans les autres hex.

3. Chaque hex. de Rubble peut créer un Rubble dans tout hex. d'Open Ground/Road/Orchard Road adjacent sur un jet de dé de 1-2.

4. Après avoir appliqué les SSR 2 et 3, le joueur allemand place un Shellhole dans un hex d'Open Ground/Road de son choix. Puis, il place aléatoirement un autre Shellhole (un dé coloré pour la direction et un dé blanc pour la distance). Le DR est rejoué si l'hex. « cible » est hors carte/ne peut avoir de Shellholes (B2.1). Le joueur anglais fait ensuite de même, soit au total 4 Shellholes.

5. Les 648/338 MMC anglais sont des Commandos (H1.24). Un 648 de chaque Troop est secrètement noté Assault Engineer (H 1.22).

6. Le joueur anglais jette un dé à sa Rally Phase du Tour 2 : sur un résultat de 1-4, il obtient un char Centaur ; rien sur 5-6 mais le joueur allemand supprime un PzA Lrs(f) et une LMG dans ses renforts du Tour 3.

EPILOGUE

Les défenseurs allemands, plongés dans le plus grand désordre par l'alerte nocturne, les parachutages alliés et le bombardement aérien et naval ne peuvent faire face à une telle supériorité. Les quelques réserves disponibles de la 716. Infanterie Division tentent cependant de réagir. A 10H00, le 3e bataillon de l'Infanterie Regiment 736 reçoit ainsi l'ordre de pousser vers Lion avec une batterie de canons automoteurs de 150 mm pour dégager la 10. Kompanie qui combat sur la côte. A 13H00, les « Troop » avancés du 41 Commando subissent les feux de la contre-attaque adverse. Ils doivent se replier jusqu'au coeur de Lion où une ligne de défense est établie. Heureusement pour les Anglais, d'autres unités engagent les assaillants qui restent cantonnés aux lisières ouest du village. Quand vient le soir, les Allemands tiennent encore ce secteur et voient avec soulagement arriver les blindés de la 21. Panzer. La jonction entre « Juno » et « Sword » attendra le lendemain.

CRUSADER ET GAZALA

La guerre du désert selon The Gamers

Avec ces jeux simples d'accès, *The Gamers* nous proposent de rejouer deux des plus grandes batailles de l'épopée de l'Afrika korps.

Luc OLIVIER

La compagnie américaine de jeux d'histoire *The Gamers* ne fait jamais les choses à moitié : pour la préparation de son monumental jeu sur la Guerre du Désert : *DAK*, conçu pour l'*Operationnal Combat Serie*, une impressionnante documentation fut rassemblée. Pour rentabiliser l'effort, Dean Essig décida de l'utiliser également pour se pencher sur deux épisodes mémorables de la Campagne d'Afrique du Nord : l'Opération Crusader de fin 1941 et les batailles de la ligne Gazala de la mi-42. Les mécanismes de la *Standard Combat Serie* se révèlent impeccables pour simuler ces affrontements.

La Standard Combat Serie

La *Standard Combat Serie (SCS)* de *The Gamers* est prévue pour simuler simplement toutes les batailles des guerres du XX^{e} siècle. A ce jour six jeux sont parus, dont cinq sur la Seconde Guerre mondiale : *Stalingrad Pocket I* et *II*, *Ardennes*, *Yom Kippour*, *Afrika*, *Crusader* et *Gazala*. Trois ont étés traduits par Oriflam : *Afrika*, *Yom Kippour* et *Stalingrad*. Après de nombreuses refontes, les règles générales sont aujourd'hui dans leur version 1.6, qui est assez définitive car tous les jeux possèdent un deuxième livret de règles spécifiques. Les règles de base — standard — sont plutôt simples et prévues pour être très rapidement assimilables, même par un joueur novice. Le joueur confirmé peut les survoler et se consacrer aux règles spécifiques qui couvrent rarement plus de quatre pages.

Le graphisme des jeux, décrié pour son côté froidement informatique, est agréable et fonctionnel, avec des cartes claires et des pions multicolores. Ces derniers disposent de trois potentiels : attaque, défense, mouvement. La séquence de jeu est très classique avec phases de mouvement, combat puis exploitation motorisée pour chaque camp. Les unités motorisées peuvent effectuer un débordement blindé par phase de mouvement ou exploitation. Les combats sont également très classiques avec un rapport de force et des modificateurs, notamment la désorganisation du défenseur provoquée par l'artillerie et l'aviation.

Le but de ces règles est de véritablement fournir une base de règles propre à simuler toutes les batailles proposées, simplement et rapidement. Les joueurs exigeants et motivés peuvent basculer sur les séries tactiques (*TCS*) et opérationnelles (*OCS*) du même éditeur, mais l'investissement temps ne sera pas le même.

Le charme du désert

Un des charmes de cette série standard est qu'elle permet de simuler des batailles et campagnes d'échelles très différentes avec les même règles : *Afrika*, par exemple proposait de rejouer toute la campagne du Désert de 1940 à 1942 avec un tour par mois. ***Crusader*** et ***Gazala***, à l'inverse, se focalisent sur des tours d'une à deux journées et des troupes allant du bataillon au régiment. Les mécanismes sont donc naturellement plus opérationnels avec des barrages d'artillerie à plusieurs hexagones, des bataillons voire des compagnies de chars lourds ou de reconnaissance, la prise en compte du camp retranché de Tobruk, et la possibilité de mettre des troupes en réserve pour *Gazala*. Il existe même un pion Rommel qui améliore les performances de la pile sur laquelle il est placéet une règle de reconstruction qui permet de récupérer partiellement les unités détruites. Cette règle est très importante dans le jeu car, si l'Allié ne récupère que l'unité réduite, l'Allié, pour sa part, reconstruit entièrement le pion, et seul un « 1 » au dé anéanti l'unité, les autres chiffres représentent le délai de récupération en nombre de tours ; il est donc courant de se battre plusieurs fois contre les même ennemis. *Crusader* a été publié en 1997 conjointement à *DAK* et il bénéficie de règles très simples, qui s'écartent faiblement des mécanismes standards, avec des tours de deux jours. *Gazala*, sortit plus récemment (1999) présente des règles beaucoup plus évoluées, notamment sur les barrages d'artillerie, le ravitaillement des unités et éventuellement la navigation dans le désert ; le tour durant une journée. Avec ce jeu, les limites du jeu simple et rapide sont atteintes.

Les deux simulations proposent différents scénarios permettant de jouer une phase précise ou l'ensemble de la bataille, mais les scénarios de campagne des deux jeux restent facilement jouables pour deux joueurs disposant de plusieurs soirées : une carte et 11 tours pour *Crusader*, deux cartes et 24 tours pour *Gazala*.

Crusader simule l'offensive du Commonwealth destinée à libérer Tobruk assiégée. Elle prit les troupes de l'Axe totalement au dépourvue par une attaque plein sud après un contournement audacieux de la ligne Italienne. Rommel ignora la menace, puis choisit de se replier pour réorganiser ses forces. Le jeu débute lorsque le contournement est achevé, ce qui oblige l'Allemand à choisir entre tenter de forcer Tobruk ou contre-attaquer les blindés anglais. Le challenge est stimulant et intéressant pour les deux camps.

Gazala simule l'offensive Allemande destinée à foncer sur l'Egypte après avoir tournée la ligne Alliée de *Gazala*. Historiquement et malgré la résistance héroïque de Bir Hakeim, la ligne fut rompue, Tobruk capturée dans la foulée et Rommel arriva jusqu'à El Alamein. Le jeu est extrémement précis : voire trop ? Avec un Allemand dur à arrêter et des mouvements moins souples que dans *Crusader*, dûs à l'omniprésence des champs de mines. Un jeu plus long et plus complexe que le précédent.

Ces deux jeux présentent un bon aperçu de ce que la *SCS* peut apporter au joueur de jeu d'histoire : des simulations simples, agréables à pratiquer et relativement rapides. Pour initier un novice, passer du bon temps et « pousser du pion » l'investissement est parfaitement amortit ; cependant le joueur de jeu d'histoire exigeant, réclamant plus de réalisme, une simulation plus spécifique de la Guerre du Désert et prêt à consacrer beaucoup de temps, préférera certainement investir dans *DAK* du même éditeur. ❐

Le grand frere : DAK

Il est intéressant de comparer ces deux jeux avec leur « grand frère ». *DAK* est le cinquième jeu de la série de combat opérationnel (*OCS*), série qui présente des tours d'une demi-semaine, des unités variant du bataillon à la division et des hexagones d'environ huit kilomètres. L'échelle est sensiblement plus réduite que pour Crusader et Gazala à tout point de vue, mais il est très facile de se repérer entre les cartes des différents jeux et les unités représentées sont naturellement semblables ; *DAK* proposant un scénario pour chacune des deux simulations étudiées. Les mécanismes de jeu sont évidemment beaucoup plus précis dans *DAK* malgré sa moindre échelle : les modes de combat des troupes, la gestion du ravitaillement et les mécanismes de combat permettent d'appréhender de façon beaucoup plus authentique les problèmes spécifiques de la Guerre du désert, même si *OCS* est un système générique. Le ravitaillement, notamment avec les systèmes de lignes d'opération, des norias de camions, des dépôts intermédiaires et la consommation finale est taillé sur mesure pour cette guerre caractérisée par ses problèmes logistiques. Pareillement les bonus donnés aux blindés et la prise en compte de la qualité des troupes illustrent parfaitement le problème de l'infanterie italienne et la solution apportée par les panzers de Rommel. Enfin, la séquence de jeu avec les mouvements de réaction, le bombardement et l'exploitation permettent de recréer les mouvements audacieux des bons chefs de l'époque face à la léthargie du commandement adverse. Il serait facile de multiplier les exemples, mais il est plus intéressant encore de les découvrir en pratiquant les différents jeux...

CRUSADER ET GAZALA

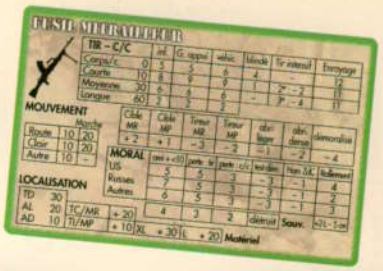
Jeux en anglais, assez simples et facilement praticables en solitaire.

Avantages : jeux simples, disposant de règles génériques.

Défauts : manque de réalisme, règles peu innovantes.

SECTION D'ASSAUT

Quoi de neuf sur le front ?



QUE NOUS réserve la nouvelle version de *Section d'assaut*, disponible depuis peu en livret ? Voici une rapide réponse pour découvrir les changements essentiels de cette très populaire règle avec figurines, prévue pour simuler les combats de la Seconde Guerre Mondiale.

Jean-Philippe IMBACH

Les règles de base de *Section d'Assaut* sont parues en quatre principales parties dans les numéros 10 (infanterie), 11 (artillerie) et 13 (blindés) de VaeVictis, puis plus récemment dans le numéro 21 (aviation et budget). À l'heure actuelle, deux de ces numéros ne sont plus disponibles. La sortie de la règle sous forme d'un livret complet était donc très attendue par les passionnés de la Seconde Guerre Mondiale, d'autant plus qu'Alain Mercier, l'auteur, a profité de cette nouvelle parution pour modifier certains points à la lumière de l'expérience acquise au cours de ces trois dernières années. Attention, les mécanismes ne sont pas fondamentalement différents et les « vétérans « ne seront pas perdus, néanmoins une lecture soignée est nécessaire pour saisir toutes les subtiles différences. Notez que les modifications sont soulignées d'un X dans la règle. Nul doute que ces paragraphes-là seront les premiers lus par les habitués de la règle.

UN ENSEMBLE COMPLET

Le livret, au format 18 x 24, comporte une soixantaine de pages monochromes. La couverture et trois pages de photos sont en quadrichromie, ainsi que les trois planches cartonnées, qui regroupent quatorze cartes et deux cents marqueurs de jeu. La présentation est très soignée et complète. Les tableaux de caractéristiques nationales sont regroupés en cinq pages et étendus aux Polonais, Français et Italiens, pour simuler tous les combats de 39-45 en Europe et en Afrique du Nord. Une table des matières vous permettra de retrouver rapidement tous les points de règle dans le feu de l'action.

L'avantage de ce livret indépendant par rapport aux colonnes de *VaeVictis* est d'avoir pu disposer d'une place importante pour développer tous les « à cotés « de la règle. Ainsi, les débutants découvriront un exemple de jeu détaillé et illustré sur plus de trois pages. Les vétérans, rodés au système de base, trouveront près d'une quarantaine de règles optionnelles, par exemple pour les champs de mines, les actions amphibies, les tests de moral au niveau de la section, les barrages d'artillerie, les assauts blindés, etc. Vous trouverez aussi des listes d'armées, cinq scénarios indépendants et deux campagnes, chacune regroupant trois scénarios supplémentaires. La première concerne la Normandie (en 44), la seconde la poche de Courlande, en Lettonie (février 1945). Enfin, un bref article historique fournit, en quatre pages, une introduction au combat d'infanterie pendant la Seconde Guerre Mondiale. En résumé, un ensemble cohérent, complet, à un prix attractif, où il n'est plus nécessaire de consulter plusieurs numéros de VaeVictis pour retrouver tel ou tel point de règle. Avant de vous lancer à l'assaut de l'adversaire, vous devrez néanmoins vous procurer un mètre, deux dés à six faces... et des figurines.

Des troupes allemandes se lancent à l'assaut d'un village tenu par le Canadiens. *Figurines et véhicules 15 mm Skytrex et Peter Pig peints par C. Corbières et P. Laporte. Photo O. Saint-Lot.*

UN SYSTEME PLUS FLUIDE

Venons en à la description des principales différences. Les cartes de jeu, pivot du système, ne sont plus maintenant spécifiques à une nationalité précise, mais génériques, utilisables par tous. Elles sont plus complètes avec le test de localisation directement consultable et trois colonnes pour le test de moral : une pour les Américains qui sont plus sensibles à des pertes amies, mais plus faciles à rallier, une pour les Russes qui se comportent à l'inverse, une pour tous les autres (qui sont dans la moyenne). Les types de pions d'ordre et de marqueurs sont moins nombreux. Les pions « Marche forcée », « Ralliement » et « Stoppé » n'existent plus (attention, ces trois « états « sont toujours présents, mais simulés différemment). Tous les pions sont maintenant plus petits, plus discrets et se fondent mieux sur la table de jeu.

La séquence de jeu est plus fluide, basée exclusivement sur l'activation des pions d'ordre. Ainsi, il n'y plus de phase de tir indirect, d'aviation ou de ralliement : ces actions sont maintenant résolues au cours du tour, tout simplement quand leur pion d'ordre est retourné. Les ordres sont maintenant automatiquement reconduits de tour en tour, ce qui facilite la gestion des points d'activation. Tous les mouvements ont été standardisés, en partant du principe que la difficulté de progression en terrain difficile est contrebalancée par le fait que ce mouvement se fait généralement à couvert (les fantassins peuvent donc avancer plus vite, à l'abri des tirs ennemis). Tous les mécanismes de tir sont maintenant résolus suivant un seul et même principe. Seuls les facteurs tactiques varient suivant les cas, mais il n'y a plus de mécanismes distincts pour le tir direct et celui indirect. Une simplification de plus !

L'AVENEMENT DU 15 MM

Vous trouverez un dernier changement, par rapport à 1996, en consultant les splendides photos qui illustrent la règle : la présence de plus en plus affirmée de figurines en 15 mm. À cette échelle, le choix des figurines, véhicules compris, est de plus en plus important. De fait, le 15 mm est devenu une réelle alternative au 20. L'avantage est triple. Les figurines sont plus faciles à peindre. Leur prix est bien moins cher que leur équivalent en 20 mm « plomb ». Et il est possible de réutiliser des décors initialement prévus pour d'autres périodes. L'isba russe de 1942 n'est pas bien différente de celle de 1812. De même, un stock de haies, de champs ou de murets servira quelle que soit la période.

Le 15 mm permet aussi d'utiliser des socles plus petits, de l'ordre de 20 mm de large (au lieu de 35 mm), plus en rapport avec l'échelle du terrain. Néanmoins, si vous souhaitez un soclage identique entre *Section d'Assaut* et *Guerre Éclair*, la règle VaeVictis sur le combat de la Seconde Guerre Mondiale à l'échelle, plus « stratégique », d'un élément pour une compagnie, je vous conseille de socler vos figurines 15 mm comme du 20, c'est-à-dire en conservant des socles de 35 mm de large, seule valeur compatible entre les deux règles.

J'espère que ce bref aperçu de Section d'Assaut « nouvelle mouture » vous aura donné envie de rejoindre les rangs de plus en plus nombreux des amateurs de combat tactique « Seconde Guerre Mondiale ». Pour assouvir votre passion, il ne vous reste plus qu'à passer vos groupes de combat en revue, préparer vos dés... et partir à l'assaut !

Remerciements à Philippe Lempereur et Alain Mercier.

STORM OVER SCANDINAVIA

Mais où sont les Vikings ?

AVEC cette réédition du vieux *Narvik*, GRD renoue avec la série *Europa*. Le résultat répond à la plupart des attentes des amateurs de cette série mythique et de ceux qui veulent la découvrir.

Gregory ANTON

Après deux jeux, aux succès inégaux, qui ont lancé des clones de la série Europa (pour une présentation complète de la série nous renvoyons les lecteurs au *VV* n°6), sur les thèmes de la Première Guerre Mondiale (*March to Victory*) et de la guerre du Pacifique (*War of Resistance*), GRD produit enfin un nouveau jeu de la série *Europa* : ***Storm over Scandinavia*** (SoS).

NARVIK OU NARVIK ?

SoS permet aux joueurs de simuler toutes les opérations militaires susceptibles d'avoir lieu en Scandinavie. Evidemment, historiquement, il s'agit de la campagne de Norvège qui, à la veille de la funeste campagne de France, s'acheva par l'occupation de la Norvège par les forces allemandes pendant 5 ans. Cette simulation est d'ailleurs à deux échelles. Bien sûr, il est possible de refaire cette audacieuse campagne à la traditionnelle échelle *Europa* (deux tours par mois et des unités au niveau des divisions/régiments) mais, compte tenu des faibles effectifs engagés de part et d'autre, un scénario propose une échelle plus appropriée (un tour pour 4 jours et des unités au niveau des bataillons/régiments). Les plus anciens ont reconnu ce que proposait il y a déjà des années *Narvik*, l'ancien titre de la série qui abordait cette campagne. En fait, les ressemblances ne s'arrêtent pas là puisque le livret de règles spécifiques pour jouer la campagne à l'échelle spéciale s'intitule Narvik et nous fait faire un bond en arrière en matière de règles Europa. Par exemple, la phase aérienne refait son apparition !

Par contre, pour ce qui est des autres scénarios, les règles sont celles qui ont été introduites par *Second Front* et utilisées depuis par *For Whom the Bell Tolls* et *War in the Desert*. D'ailleurs, *VaeVictis* semble s'être un peu avancé lors de la présentation de *War of Resistance* en annonçant comme probable l'introduction d'une phase de réaction dans les prochains jeux de la série *Europa*. *Mea Culpa*...

UN NOUVEAU JEU

Les anciens, toutefois, auraient tort de bouder ce nouveau jeu sous prétexte qu'il n'est qu'une réédition du « vieux » *Narvik*. En effet, même si *SoS* propose, à nouveau comme *Narvik*, les ordres de bataille des forces norvégiennes et suédoises pour toute la période 1939-45, il introduit tout de même des nouveautés de poids par rapport à son ancêtre, hormis bien sûr l'évolution graphique indéniable de ces dernières années. En premier lieu l'ordre de bataille de l'armée danoise pour toute la seconde guerre mondiale est offert, avec même la possibilité de voir ce pays résister activement à l'invasion allemande avec ses faibles moyens. Dans le même ordre d'idée les joueurs retrouvent dans la boîte toutes les unités de l'Axe qui ont occupé la Norvège jusqu'en 1945.

Au-delà de ces ordres de bataille qui rendent jouables tous les scénarios hypothétiques des joueurs dans la région, le véritable attrait de ce nouveau jeu est le nombre conséquent de scénario proposés. Outre les scénarios historiques de la campagne de Norvège déjà évoqués, *SoS* offre bien d'autres opportunités à explorer. Ainsi, on note une situation très plausible où les alliés envahissent les premiers la Norvège en 1940, trois scénarios d'invasion de la Suède à différentes dates, un scénario combinant *SoS* à *A Winter War* (qui simule la guerre russo-finlandaise) et deux scénarios sur la libération de la Norvège soit par les alliés en 1942, soit par la Suède en 1945. Il convient tout de même de mentionner que les derniers scénarios mentionnés nécessitent d'avoir d'autres jeux de la série.

La diversité des situations proposées constitue un indéniable atout pour ce jeu, notamment pour ceux qui hésitent à trahir leur vieux *Narvik*. Maintenant, pour ceux qui ne possèdent pas *Narvik*, tous ces arguments sur la diversité des scénarios sont tout aussi valables mais en outre il faut signaler qu'il a toujours été reconnu que *Narvik* était l'un des jeux les plus intéressants parmi tous ceux que compte la série. Voilà peut-être pourquoi GRD a hésité à introduire des nouveautés dans le scénario historique spécifique. Enfin, il convient de signaler que *SoS* constitue une excellente introduction à la série Europa (voir encadré). Bref, grognards ou néophytes de la série, *Storm over Scandinavia* mérite votre attention.

DÉCOUVRIR LA SÉRIE

A défaut de pouvoir compter dans sa région sur un joueur maîtrisant déjà les rouages de la série Europa, les joueurs qui

désirent s'initier à cette série de jeux doivent en acheter un et tenter d'assimiler tous les concepts par eux-mêmes. Même si cela est parfaitement réalisable par un joueur avec une expérience, même limitée, du jeu sur carte, le processus est beaucoup plus simple si le joueur opte pour le bon jeu d'initiation de la série.

Un bon jeu d'initiation à une série comme *Europa* doit répondre à différents critères. D'abord, il doit être de taille humaine afin de ne pas enfouir le néophyte sous sa complexité. Ensuite, le thème étudié doit être intéressant. Enfin, il faut que son prix ne soit pas un obstacle majeur. Tout cela pour dire que *Second Front* n'est certainement pas le meilleur choix pour découvrir *Europa* !

Jusqu'à maintenant le jeu de la série qui combinait le mieux ces différentes caractéristiques était Balkan Front (voir *Vieille Garde* n°12), qui simule les opérations dans les Balkans de novembre 1940 à l'été 1941. Malheureusement, il est désormais extrêmement difficile à trouver, même sur le marché d'occasion. Pour cette raison, la sortie de *SoS*, un jeu à taille humaine (la campagne de Norvège même à l'échelle spécifique ne mobilise pas plus de 300 pions !), au thème exotique, aux situations souvent équilibrées et qui se vend à un prix relativement bas par rapport aux autres jeux de la série est une excellente nouvelle pour tous ceux qui cherchent à découvrir la série *Europa*. Indiscutablement, de tous les jeux de la série actuellement disponibles, celui-ci est le plus adapté pour s'initier à la série. ❑

STORM OVER SCANDINAVIA

Jeu en anglais assez complexe avec 1400 pions et l'équivalent de 2 cartes et demi.

Qualités : Diversité et intérêt des scénarios, bonne introduction à une série mythique.

Défauts : Nécessité de posséder d'autres jeux pour jouer certains scénarios.

Poitiers 1356 - Formigny 1450

Errata, questions, précisions et conseils !

LES DEUX batailles de la guerre de Cent Ans publiées dans le dernier numéro ont suscité nombre de réactions, pour réclamer bien sûr la bonne Table des modificateurs et nous faire part de vos impressions.

Frédéric BEY

L'absence de zones de contrôle et l'impact des règles strictes d'empilement sur les mouvements de déroute ont en surpris plus d'un. Reflet du chaos régnant dans les batailles médiévales, elles méritent d'être conservées et appréhendées avec précaution lors des premières parties.

Vous avez également été frappés par la parfaite symétrie entre la puissance des archers anglais à Poitiers et celle de l'artillerie française à Formigny. L'utilisation des ces unités est le point clé des deux batailles. A Formigny, le joueur français doit avant tout protéger et utiliser au maximum son artillerie. L'armée de Kyriel doit au contraire trouver une position défensive lui permettant de se soustraire au mieux aux boulets français, tout en anticipant l'arrivée de Richemont. Avec des troupes exclusivement à pieds, cela n'est guère facile. Avec les options « historiques » (attaque précoce ou retranchement sur place), une retraite anticipée est sans doute la meilleure solution !

A Poitiers, la masse française doit tenter de paralyser les archers anglais pour pouvoir l'emporter. Ne rêvons pas, seuls des chevaliers peuvent y parvenir. Les arbalétriers doivent être mis à l'abri et l'attaque simultanée de tous les archers soigneusement préparée. Pour réussir cette manœuvre, au regard du terrain et de la cohue que forme l'armée de Jean II, il est nécessaire d'étendre le plus rapidement possible le front français (les Anglais ne pourront le couvrir dans toute sa largeur). Quant au Prince Noir, sa position et ses troupes sont excellentes. Il convient simplement pour lui d'éviter des prises de risques inutiles.

Voilà pour les « conseils », vous trouverez ci-après les réponses aux questions les plus fréquemment posées sur le jeu.

I - TABLE DES MODIFICATEURS

A la suite d'un très malencontreux « copier - coller », la **Table des modificateurs dus aux types d'unités** de la page 37 s'est vue attribuer le contenu de la Table des terrains de la page 36... La vraie et unique Table des modificateurs dus aux types d'unités est donnée ci-contre.

II - REGLES

4 - Zone de contrôle *(précision)*

Comme il n'y a pas de zone de contrôle dans le jeu, il est toujours possible, lors d'un mouvement ou comme résultat d'une mêlée, d'entrer ou de reculer dans un hex. de front d'une unité ennemie (même en venant d'un hex. de front d'une unité ennemie). Un surcoût en PM est à prendre en compte (voir 8.3).

5 - Empilement *(précision)*

Lorsqu'une artillerie est empilée avec une infanterie, son facteur de combat est ajouté à celui de l'infanterie pour la résolution des mêlées (uniquement en défense). Pour le calcul du modificateur au dé dû à la qualité des unités, on prend en compte la meilleure qualité des deux unités empilées (en défense) et celle de l'infanterie (en attaque).

6B - Tirs d'artillerie et d'archers *(précision)*

Chaque joueur qui possède des unités d'archers ou d'artillerie peut les faire tirer (sans les déplacer) au cours de cette phase, si et seulement si elles ne sont pas adjacentes à des unités ennemies.

6D - Mouvements et combats *(précision)*

Les tirs d'une unité (avant déclaration des combats) n'est possible que si elle n'est pas adjacente à une unité adverse. Les tirs offensifs sont réservés aux unités qui vont effectuer une mêlée, ou qui sont empilées avec une unité qui va effectuer une mêlée, et les tirs défensifs aux unités cibles de mêlées adverses.

De ce fait, une unité d'artillerie, qui ne peut pas engager de mêlée, ne peut effectuer un tir offensif que si elle est empilée avec une unité d'infanterie qui elle va engager une mêlée.

7.2 - Commandement des unités *(précision)*

Lors de son activation, un chef d'armée peut faire agir toutes les unités situées dans son rayon de commandement, avant qu'il ne se déplace lui-même.

7.5 - Mort des chefs *(précision)*

Lorsqu'une unité sur laquelle est empilée un chef déroute hors carte (elle est éliminée), le chef en question est placé sur l'unité de sa bannière la plus proche (ou sur l'unité de son camp la plus proche, si sa bannière est entièrement détruite). On procède de même pour un chef empilé sur une unité qui est éliminée suite à un mouvement de déroute impossible.

7.6 - Remplacement des chefs *(précision)*

Lorsqu'un chef remplaçant entre en jeu, suite à la blessure, la mort ou la capture d'un chef, il n'a pas la même valeur que celui-ci. Il sera obligatoirement activé immédiatement après que le chef en cours d'activation ait terminé sa phase de jeu (sauf bien sûr si le chef qu'il remplace a déjà été activé auparavant).

8.3 - Désengagement et recul *(précision)*

Le recul d'un hex., qui est toujours possible, se fait obligatoirement par un hex. d'arrière (sans changer d'orientation).

8.4 - Démonte et remonte *(précision)*

La démonte ou la remonte d'une unité n'est pas possible si elle est adjacente à une unité ennemie.

9 - Tirs *(correction)*

Cône de tir de l'artillerie : le schéma de la page 35 est faux pour l'unité d'artillerie. La première rangée d'hex. du cône ne compte bien que le seul hex. de front de l'unité d'artillerie, mais, à partir de la seconde rangée de portée, le cône est le strictement le même que celui d'une unité d'archers (il a une forme de cône quoi...).

10.2 Unités en déroute *(précision)*

Après son recul obligatoire de deux hex., une unité mise en déroute doit être orienté vers le bord de carte indiqué, dans chaque scénario, comme direction de déroute (cette réorientation, comme le mouvement de 2 hex., se fait automatiquement sans avoir à décompter les PM dépensés).

12 - Découragement et déroute (correction)

La phrase « Les effets dans les tirs, mêlées.... sont cumulatifs. » et l'exemple cité doivent être supprimés. Tous les effets de la fatigue sont intégrés dans les nouvelles valeurs figurant au verso des pions, et aucun modificateur ne se rapportant à la fatigue n'apparaît dans les Tables (mouvement, tir ou mêlée).

Le seul modificateur au dé, lié à la fatigue d'une unité, est le + 1 à prendre en compte lors des ralliements (voir 12.3).

12.2 - Déroute

Une unité ne peut pas traverser d'unité ennemie lors de son mouvement de déroute.

13.1 - Poitiers 1356 (correction)

Les hex. de déploiement des Ch du captal de Buch sont les hex. 1411 et 1510 (et non pas 411 et 1510...)

III- PIONS

Le pion chef captal de Buch (Anglo-Gascons - Poitiers 1356) porte par ailleurs le nom d'Audrehem... Un nouveau pion est fourni dans la planche de ce numéro. ❐

Merci à Philippe Germain, Didier Péan et Dominique Pitaud.

TABLE DES MELEES

Modificateurs dus au rapport de force (on arrondit toujours les calculs en faveurs du défenseur) :

- 2/1 et +: + 2
- 1/1 : + 1
- 1/2 : 0
- 1/3 : – 1
- moins de 1/3 : – 2

Modificateurs dus au type d'unité

Att./déf.	Ch	Ha	Ar	Ab	At
Ch	–	+ 1	+ 2	+ 2	+ 2
Ha	–	–	+ 1	+ 2	+ 2
Ar	– 1	– 1	–	+ 1	+ 2
Ab	– 2	– 2	– 1	–	+ 1
At	–	–	–	–	–

TEMPETE ROUGE EN ASIE

Le long chemin de l'engagement américain au Vietnam

MARQUÉS par la chute de la Chine nationaliste en 1949, les Etats-Unis vont se trouver progressivement happé par le conflit vietnamien, après avoir manqué plusieurs occasions d'arrêter de façon décisive l'avancée des communistes en Asie du Sud-Est.

Yves BUFFETAUT

A la fin de la Seconde Guerre mondiale, les Etats-Unis se trouvent en première ligne face à l'extension du communisme. A partir de 1945, les Américains veulent avant tout arrêter Staline en Europe, mais les termes du traité de Yalta ne leur laissent pas les mains entièrement libres. Deux pays basculent dans le camp soviétique sans qu'ils puissent s'y opposer : la Pologne et la Tchécoslovaquie, qui ont des frontières avec l'URSS. La Grèce échappe à ce sort au prix d'un engagement anglo-américain massif pour venir à bout de la guérilla communiste.

En Asie, le danger est nettement moins préoccupant, car l'URSS est intervenue si tardivement qu'elle n'a pu conquérir que la Corée, dont seule la partie nord reste sous occupation russe. En 1945, le sort de la Chine est encore loin d'être joué et le mouvement vietminh, en Indochine française, n'apparaît pas non plus comme une menace de première importance.

LA CHINE DEVIENT COMMUNISTE

A la fin de la Seconde Guerre mondiale, le parti communiste chinois de Mao Ze Dong contrôle environ un cinquième du territoire de la Chine, soit une centaine de millions d'habitants. La guerre civile reprend dès que les hostilités avec le Japon sont terminées. Le président Truman décide d'intervenir militairement dès la fin de 1945, lorsqu'il envoie un corps expéditionnaire de 50 000 soldats américains en Mandchourie, afin d'y aider les forces nationalistes de Tchang Kai Tchek.

L'opération n'est pas couronnée de succès, pas plus que les tentatives de résolution pacifique de la crise entre communistes et nationalistes, qui échouent en 1946. Les Américains en profitent pour se désengager militairement, mais poursuivent une active aide économique et fournissent un très important matériel de guerre aux nationalistes. Ceux-ci dilapident cette aide américaine à la fois par incompétence et corruption.

Les luttes féroces entre seigneurs locaux achèvent de désorganiser la résistance nationaliste et en février 1949, la situation de Tchang Kai Tchek apparaît désespérée : il a perdu la moitié de ses soldats, en grande partie à la suite de désertions et près de 80 % du matériel américain est tombé entre les mains des communistes. En avril, Mao franchit le fleuve Yang Tse Kiang et ses armées s'enfoncent au cœur de la Chine méridionale.

Truman interrompt alors l'aide aux nationalistes, qui n'ont d'autre recours que de se replier avec leur chef sur l'île de Formose. La chute de la Chine dans le monde communiste est un coup très dur pour le président Truman, accusé aux Etats-Unis d'avoir non seulement trahi les engagements du pays vis-à-vis de Tchang Kai Tchek, mais aussi et surtout de n'avoir rien fait pour sauver le système de la libre entreprise en Chine. De nombreux Américains ne comprennent pas comment la première puissance mondiale, qui possède l'arme nucléaire, n'a pas été capable d'empêcher une armée d'insurgés communistes de prendre le pouvoir en Chine, sans même avoir essayé de faire une démonstration de force.

Truman est accusé d'avoir fait preuve de faiblesse. Johnson, qui est déjà un membre influent du parti démocrate, constate que la chute de la Chine ruine les dernières années de la présidence de Truman. Quinze ans plus tard, en voulant éviter de subir le même sort en cas de chute du Vietnam, il engagera les Etats-Unis dans la guerre.

LA GUERRE DE CORÉE

La théorie du complot communiste dans les hautes sphères de l'administration américaine, développée par le sénateur McCarthy, apparaît en février 1950 et connaît son plein essor à partir du mois de juin 1950 lorsque la Corée du Nord envahit celle du Sud. La surprise de

« Longue vie au prolétariat », cette affiche de propagande chinoise commémore le centième anniversaire de la Commune. La chute de la Chine dans le bloc communiste aura de graves conséquences en Asie. *ALPC.*

l'armée américaine et du département d'état est telle qu'elle semble cacher une politique occulte. Truman et Acheson, le secrétaire d'état, sont accusés d'avoir incité les communistes à attaquer en Corée, par leur faiblesse vis-à-vis de Mao Tse Toung, l'année précédente.

Truman réplique à l'agression communiste en envoyant en Corée des troupes américaines, qui ne tardent pas à reprendre en mains la situation. Mais l'entrée en lice massive de milliers de « volontaires » chinois, qui traversent la rivière Yalou, modifie totalement la situation sur le terrain. La guerre se transforme en guerre d'usure et lorsque le général MacArthur préconise de frapper directement la source de l'agression, c'est-à-dire la Chine, le président Truman le relève de son commandement.

Le tollé politique est important aux Etats-Unis, d'autant que la guerre s'éternise et coûte de plus en plus cher. Les Républicains gagnent l'élection présidentielle de novembre 1952 et Dwight D. Eisenhower, le vainqueur de l'Allemagne nazie, devient le 34e président des Etats-Unis. La guerre de Corée s'achève en juillet 1953, mais l'Amérique n'est pas encore totalement débarrassée de la menace communiste en Asie du Sud-Est : depuis 1946, la France est en effet en butte aux attaques du Vietminh en Indochine.

LE MCCARTHYSME

La chasse aux sorcières voulue par le sénateur du Wisconsin Joseph McCarthy ne touche pas seulement, et loin s'en faut, des vedettes du cinéma ou du monde culturel. Ce sont avant tout les membres du State Department, c'est-à-dire du ministère des affaires étrangères, qui sont accusés d'être des crypto-communistes, engagés dans un complot destiné à permettre la conquête du monde libre par le communisme.

McCarthy commence sa campagne en février 1950, en déclarant qu'il possède une liste de 205 fonctionnaires du State Department adhérents du parti communiste. Les noms ne seront jamais révélés et la fameuse liste de McCarthy changera à plusieurs reprises de dimension, tombant parfois à 57 noms ou 81, avant d'atteindre à nouveau le chiffre de 200. Quoi qu'il en soit, la théorie du complot communiste au sein même de l'administration Truman rencontre un écho important dans l'opinion publique. Il est vrai que la doctrine Truman du « containment » (contenir l'expansion communiste) ne fait pas preuve d'une grande réussite à la fin des années quarante : un coup d'état communiste à Prague fait basculer le pays dans le camp communiste en 1948, les Russes tentent l'épreuve de force avec les Américains en instaurant le blocus de Berlin, toujours en 1948.

En 1949, la Chine devient communiste et, ce qui est sans doute plus inquiétant, l'Union Soviétique fait exploser sa première bombe atomique en août 1949. L'incontestable prééminence des Etats-Unis est sérieusement battue en brèche. Pour McCarthy, ceci ne peut s'expliquer que par un complot au sein même du pays et pendant plusieurs années, ses commissions d'enquête vont s'attacher à extirper le communisme (ou soi-disant tel) de la nation américaine. Dans les faits, peu de carrières seront véritablement brisées, mais le soupçon qui pèsera bientôt partout sera lourd de conséquences : par peur de passer pour communiste ou anti-américain, chacun se fond dans le même moule. C'est le début de la pensée unique, qui sclérose complètement un pays. ❐

LES ETATS-UNIS AIDENT LA FRANCE EN INDOCHINE

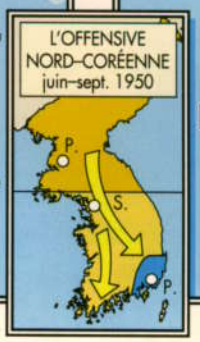
La guerre d'Indochine n'est pas un conflit majeur tant que le Vietminh ne dispose pas du soutien d'un puissant voisin. Or, jusqu'en 1949, Ho Chi Minh et ses partisans sont totalement isolés. En revanche, lorsque la Chine devient communiste, l'aide militaire peut arriver sans aucune difficulté jusqu'aux maquis vietminh, puisque ceux-ci sont situés à la frontière nord du Tonkin, dans une zone mal contrôlée par l'armée française.

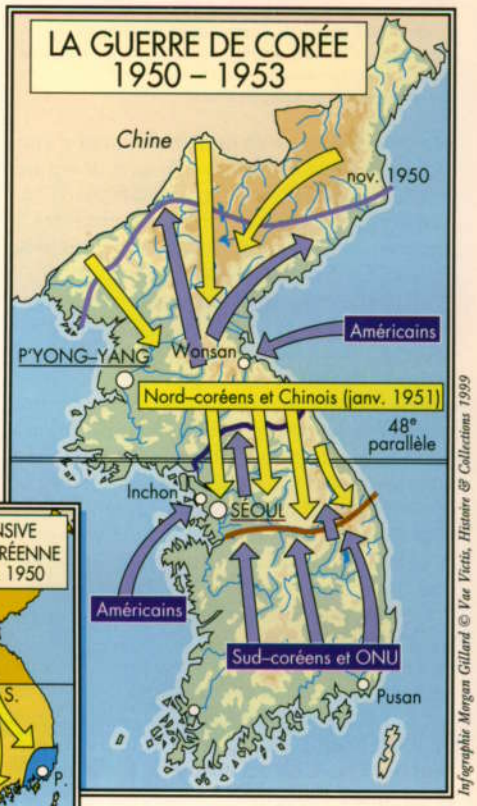
En 1950, le général Giap peut lancer ses troupes à l'assaut des postes français, grâce au matériel chinois. Cette première offensive est couronnée de succès et les Français perdent 6 000 combattants aux abords de la frontière sino-tonkinoise. En 1951, Giap se croit assez fort pour tenter une offensive généralisée au Tonkin, en direction d'HanoÏ. Mais le haut-commandement français a été renouvelé et Giap doit faire face à présent au meilleur général dont dispose la France depuis le débarquement de 1944 : Jean de Lattre de Tassigny. La campagne du Vietminh s'achève par une défaite complète et pendant plus d'un an, le front redevient calme.

De Lattre meurt en 1952 et son successeur, Salan, n'est pas de la même trempe : ses opérations contre le Vietminh ne sont pas décisives, loin s'en faut et Giap remporte ses premières véritables victoires. La situation devient suffisamment préoccupante pour nécessiter à la fois le remplacement de Salan (par Navarre) et une demande d'aide accrue aux Etats-Unis. En mars 1953, le Premier ministre français, René Mayer, demande à la nouvelle administration Eisenhower une aide de 4 à 500 millions de dollars pour la lutte contre les communistes en Indochine. Les Américains n'y sont pas opposés, à condition que cette aide soit bien utilisée. Mayer répond que pour vérifier eux-mêmes de son emploi, les Etats-Unis n'ont qu'à envoyer en Indochine une équipe d'observateurs militaires, qui pourra juger sur pièce.

En juin 1953, le général O'Daniel, à la tête d'un groupe de sept observateurs, se rend à Saïgon : il a pour mission de juger le plan français et d'envoyer dans les trente jours un rapport à Washington, ce qui, au passage, montre une étonnante arrogance de la part des Américains, qui, sans la moindre expérience de l'Indochine, prétendent être capables de juger le plan des Français qui y combattent depuis 1946. Navarre fait preuve d'une grande duplicité, laissant croire à O'Daniel qu'il est prêt à modifier ses préparatifs dans le sens qu'il voudra, tout en étant bien décidé à n'en rien faire, dès qu'O Daniel sera revenu aux Etats-Unis. Ceci lui permet d'obtenir la fameuse aide de 500 millions de dollars.

La guerre de Corée est encore une guerre « juste », ce n'est pas seulement l'Amérique qui y combat mais tout le monde libre à travers l'ONU. Ces « comics » des années 50 présentent d'excellents récits de combats pas toujours propagandistes. *EC comics, DR.* **Ci-dessous : Deux Nords-Coréens capturés par les forces américaines en 1951.** *NA.*





Infographie Morgan Gillard © Vae Victis, Histoire & Collections 1999

LA CONFÉRENCE DE GENEVE

Elle se tient du 26 avril au 21 juillet 1954 et doit permettre de résoudre à la fois les problèmes coréen et indochinois. Parmi les nombreuses délégations qui y participent (19 pour la Corée et 9 pour l'Indochine), on trouve notamment celles des Etats-Unis, de la Grande-Bretagne, de l'Union Soviétique, de la Chine communiste et bien sûr de la France. La conférence échoue totalement en ce qui concerne la Corée mais, en raison de la chute de Dien Bien Phu, le problème indochinois est rapidement réglé, même si ce n'est que d'une façon momentanée, comme le prouvera la suite.

Le président du conseil, Pierre Mendès-France, dirige la délégation française et signe les accords de Genève dans la nuit du 20 au 21 juillet 1954. Ceux-ci stipulent la partition du Vietnam en deux zones, de part et d'autre du 17e parallèle. Dans un délai de 300 jours, toutes les forces du Vietminh communiste se regrouperont dans la zone nord (essentiellement le Tonkin), tandis que l'armée franco-vietnamienne se placera dans la zone sud. Des élections libres devront être organisées avant mai 1956, afin de permettre une réunification du pays. Le Laos et la Cambodge conservent leur intégrité et une commission internationale, composée de la Pologne, du Canada et de l'Inde, veillera à l'application des accords. Les élections libres n'auront jamais lieu, pas plus au nord qu'au sud, ce qui provoquera la partition du pays en un Nord-Vietnam communiste et un Sud-Vietnam capitaliste. Ni le gouvernement du Vietnam, ni les Etats-Unis ne signent les accords de Genève, ce qui leur retirent une bonne partie de leur légitimité. ❐

Tout le matériel qui sert alors en Indochine est de fabrication américaine, les vieux avions allemands de la fin des années quarante ayant été remplacés par des appareils plus modernes. En 1953 et 1954, les Français disposent de chars légers Chaffee, de chasseurs F8F Bearcat, de bombardiers B-26, d'avions de transport C-47 et C-119. Ceci n'empêche pas le général Giap de remporter des succès en 1953 et surtout, d'encercler l'élite de l'armée française dans le camp retranché de Dien Bien Phu. La bataille qui s'y déroule au début de l'année 1954 sera décisive.

VERS UNE INTERVENTION DIRECTE DES AMÉRICAINS ?

Alors que la situation est déjà bien compromise à Dien Bien Phu, le général Ely, chef d'état-major de l'armée française, se rend à Washington le 20 mars 1954. Il demande de nouveaux avions aux Américains, ainsi que l'assurance que les Etats-Unis interviendront directement dans la guerre si la Chine venait à envahir le Tonkin. Depuis la fin de la guerre de Corée, en effet, l'aide chinoise se porte à plein en direction du Vietminh, ce qui explique en partie les difficultés grandissantes des Français. Les Américains s'engagent et le 25 mars, le général s'apprête à rentrer en France lorsque le président des chefs d'état-major américains, l'amiral Radford, lui demande de rester une journée de plus.

Il lui fait le lendemain une proposition assez étonnante : lancer de 75 à 100 bombardiers B-29 Superfortress, escortés par 170 chasseurs américains embarqués sur porte-avions, afin d'écraser les divisions de Giap par trois ou quatre raids successifs. Les bombardiers partiraient de Clark Air Force Base, aux Philippines et certains d'entre eux, sans doute trois, emporteraient une bombe atomique ! Aujourd'hui, personne à Washington ne veut plus entendre parler de cette histoire de bombes atomiques, mais il semble bien qu'il en ait été question.

Toujours est-il que cette opération, qui a reçu le nom de code de Vulture (Vautour), ne fait pas l'unanimité à Washington, loin s'en faut. Le général Ridgway, chef d'état-major de l'armée de terre, s'y oppose avec vigueur. Pour lui et pour les chefs d'état-major de l'US Navy et de l'US Air Force, les risques d'une telle opération sont trop élevés : que faire si l'assaut aérien n'est pas suffisant pour briser l'armée de Giap ? Faudra-t-il envoyer des troupes américaines sur le terrain ? Quelle sera la réaction de l'opinion publique américaine en cas d'une telle intervention, à seulement un an de la fin de la guerre de Corée ? En cas de bombardement nucléaire, quelle sera la réaction de la Chine et de l'Union Soviétique ? Le sort de l'Indochine française vaut-il la peine de risquer une guerre mondiale ? Et dans ce cas, comment les alliés des Etats-Unis réagiront-ils ?

CHRONOLOGIE 1940-1945
De la guerre d'Indochine à la guerre du Vietnam

Septembre 1940 : les Japonais envahissent l'Indochine mais laissent en place une administration française favorable au gouvernement de Vichy.

1945

9 mars : les Japonais renversent l'administration française en Indochine et exercent directement le pouvoir.

16 juillet : une équipe des forces spéciales américaines (OSS) est parachutée au Nord-Vietnam pour coopérer avec le Vietminh et Ho Chi Minh.

6 août : les Etats-Unis larguent une bombe atomique sur Hiroshima.

15 août : le Japon capitule. Ho Chi Minh en profite pour occuper Hanoï. Le Vietminh se prépare également à prendre possession de Saïgon.

17 août : le général de Gaulle nomme le vice-amiral Thierry d'Argenlieu comme haut commissaire en Indochine.

2 septembre : Ho Chi Minh déclare la souveraineté du Vietnam comme nation indépendante. Aucun autre pays ne reconnaît son régime.

13 septembre : des troupes britanniques débarquent à Saïgon pour désarmer les Japonais. Le général Gracey autorise les Français à reprendre le contrôle de la ville. Après quelques combats, le Vietminh se retire de Saïgon en octobre.

Septembre : 200 000 soldats de la Chine nationaliste occupe le Tonkin, selon les accords passés entre nations alliées. Des mois de manœuvres politiques vont en découler, entre le général chinois Lu Han, Ho Chi Minh et les représentants du gouvernement français.

1946

28 février : les Chinois acceptent de quitter le Tonkin en l'échange du retrait des Français de concessions en Chine.

6 mars : Ho Chi Minh et Jean Sainteny, émissaire français, signent un accord selon lequel le

Les conditions climatiques sont rudes en Corée, et la campagne bien commencée tourne au désastre avec l'engagement de la Chine, *NA*. A droite des tracts de propagande largués par les Américains.

Enfin, l'US Air Force, et dans une moindre mesure l'US Navy, ne veulent pas risquer un échec qui ternirait leur image de marque, à une période où la guerre fait rage entre les différentes armes de l'armée américaine pour obtenir la part du lion dans les budgets militaires. La part de l'aviation est en constante augmentation et elle passera de 15,5 à 19 milliards de dollars entre 1954 et 1960, alors que la marine se maintiendra autour de 10-11 milliards de dollars et que l'armée de terre sera victime d'une réduction sensible de son budget, qui passera dans la même période de 14,5 à 9,4 milliards de dollars. On comprend pourquoi l'US Air Force, qui devient la principale arme des Etats-Unis, ne veut en aucun cas risquer un échec en Indochine, pour une guerre qui n'est pas la sienne.

A LA RECHERCHE D'ALLIÉS

L'opération Vulture serait vite enterrée si l'amiral Radford ne possédait pas de sérieux appuis politiques, en l'occurrence le secrétaire d'état John Foster Dulles, partisan à la fois d'une action aérienne et d'une action politique internationale forte, mais aussi et surtout du vice-président des Etats-Unis, Richard Nixon. Pour lui, en cas d'échec des raids aériens conventionnels, il serait indispensable d'employer les troupes américaines au Tonkin. Le 3 avril 1954, une réunion cruciale a lieu avec les représentants les plus éminents du Congrès. Outre certains membres du gouvernement, y prennent par trois membres de la Chambre de Représentants et cinq du Sénat, dont le démocrate Lyndon Johnson. L'amiral Radford présente la situation de façon très simple : l'Indochine et l'Asie du Sud-Est sont importants pour la sécurité nationale des Etats-Unis ; les Français sont au bord de l'effondrement au Vietnam, où les communistes vont prendre le pouvoir ; les Etats-Unis doivent frapper immédiatement s'ils ne veulent pas être obligés d'intervenir plus tard de façon beaucoup plus onéreuse.

La réaction des membres du Congrès est celle d'un étonnement complet. Deux heures de discussion s'ensuivent, qui portent un coup mortel à l'opération Vulture, notamment en raison de l'absence d'alliés en cas de guerre, une question soulevée par Johnson. Or, les alliés naturels de l'Amérique, en l'occurrence l'Angleterre et son Commonwealth, ne sont absolument pas décidés à intervenir. Le vieux Churchill, qui est revenu au pouvoir à près de 80 ans, ne veut pas entendre parler d'une telle attaque qui risquerait de mener tout droit à la Troisième Guerre mondiale. Les Français eux-mêmes ne sont pas très solides dans leur soutien. Le 4 avril, ils annoncent au gouvernement américain qu'il souhaite le déclenchement de l'opération Vulture, mais dès le 6, ils changent d'avis en notant que l'opinion publique française ne veut plus de la guerre et que la France n'a qu'une ambition : quitter l'Indochine.

La conférence de Genève, qui va bientôt commencer, semble le moyen le plus rapide d'y parvenir. Mais le 23 avril, la situation des troupes encerclées à Dien Bien Phu se dégrade d'une façon dramatique et la France demande à nouveau la mise en œuvre de l'opération Vulture. Foster Dulles refuse. Le 24, les Français reviennent à la charge et les Etats-Unis cède, à la condition que la Royal Air Force, même de façon purement symbolique, participe à l'opération. Churchill refuse à nouveau, ce qui met définitivement un terme au projet de l'amiral Radford. Le 7 mai 1954, les derniers défenseurs de Dien Bien Phu sont submergés par les hommes de Giap : la France perd l'Indochine.

Avec le recul du temps, la clairvoyance de certains des instigateurs de l'opération Vulture apparaît clairement : Radford, Foster Dulles et Nixon ont parfaitement compris que si les Etats-Unis ne frappaient pas très tôt et très fort au Vietnam, ils y seraient engagés plus tard de façon irréversible. Mais c'est sans doute le vieux général Ridgway, le héros du débarquement de Normandie, qui voit le plus loin, lorsqu'il pressent que l'intervention des troupes américaines au Vietnam se terminera en une longue guerre meurtrière, à l'issue incertaine.

LE RÉGIME SUD-VIETNAMIEN ET SES ALLIÉS AMÉRICAINS

Après la conférence et les accords de Genève, les Français quittent le Tonkin où s'installe le gouvernement communiste d'Ho Chi Minh. A Saïgon, les Français laissent également la place à un gouvernement purement vietnamien. A la tête du nouvel état se trouve l'ex-empereur Bao Daï, placé là par les Français qui voit en lui leur principal allié, puisqu'il est depuis toujours leur protégé. Mais Bao Daï n'a pas l'étoffe d'un chef d'état et les Américains obtiennent de lui qu'il choisisse comme premier ministre un homme politique à la carrière atypique, Ngo Dinh Diem.

Le choix de Diem par les Américains s'explique essentiellement pour deux raisons : il est à la fois anti-communiste et anti-fran-

Vietnam devient un pays indépendant au sein de l'Union Française. Des troupes françaises, au nombre de 25 000 hommes, resteront sur place pendant cinq ans. Un référendum sera organisé au Sud-Vietnam afin de déterminer son statut. Cet accord n'entrera jamais en vigueur.

18 mars : les troupes françaises entrent à Hanoï.

1er juin : proclamation par Thierry d'Argenlieu d'une république de Cochinchine au Sud-Vietnam.

6 juillet - 10 septembre : Ho Chi Minh se rend à la conférence de Fontainebleau afin de discuter des termes de l'indépendance vietnamienne. Cette conférence s'achève sur un échec.

14 septembre : Ho Chi Minh signe un accord de modus vivendi avec le ministre des territoires d'outremer, Marius Moutet.

20 novembre : des navires français bombardent Haïphong, afin d'intercepter une jonque faisant de la contrebande d'armes pour le Vietminh.

19 décembre : la guerre éclate à Hanoï et dure jusqu'en janvier 1947.

1947

Mars : les Français contrôlent toutes les grandes villes du Tonkin et de l'Annam, de même que celles de Cochinchine, bien que de façon moins ferme. Le Vietminh s'est retiré à la frontière avec la Chine.

Octobre : le général Valluy lance l'opération Léa. Ho Chi Minh et Giap échappent de justesse à une attaque surprise des parachutistes français, mais la bataille se termine sans résultat notable.

1948

Les tentatives de négociation entre le Vietminh et les Français coïncident avec un net ralentissement des opérations militaires. Giap en profite pour organiser en profondeur son armée.

1949

8 mars : l'empereur Bao Daï signe les accords de l'Elysée, selon lesquels le Vietnam devient un état associé de l'Union Française. Les Français gar-

suite page 24

Les premières troupes engagées ne le seront qu'en 1965. Avant cette date il n'y a au Vietnam que des conseillers militaires, spécialité américaine. *DR*

çais. Avant la Seconde Guerre mondiale, Diem a travaillé une dizaine d'années dans l'administration française, avant de devenir ministre de l'Intérieur de Bao Daï en 1933. Il n'occupe pas ce poste très longtemps, car il entre en conflit avec les Français qui tentent de limiter ses pouvoirs. Pendant l'occupation, il entre en contact avec les Japonais et négocie même avec eux, à partir de mars 1945, afin de devenir Premier ministre. La fin de la guerre arrive trop tôt pour que ceci devienne une réalité.

En 1946, Ho Chi Minh lui offre un poste dans son gouvernement, qu'il décline. De 1951 à 1953, Diem s'installe aux Etats-Unis et tisse des liens avec les autorités américaines. En 1954, après la défaite française, Diem réussit à s'imposer comme premier ministre non seulement à Bao Daï, mais aussi aux Américains et il forme un nouveau gouvernement le 7 juillet 1954, quelques jours seulement après la signature des accords de Genève.

La personnalité de Diem, très complexe, trop orientale pour les Américains, les gêne car ils ne comprennent pas ses motivations ou la façon qu'il a d'arriver à ses fins. Dès le début, les rapports entre Diem et ses protecteurs à Washington sont tendus. Mais les deux parties ont besoin l'une de l'autre. Pour asseoir son pouvoir, Diem a besoin de l'aide américaine et il la reçoit : 322 millions de dollars dans l'année qui suit les accords de Genève, plus encore l'année suivante. Il est donc forcé de s'entendre avec eux, de gré ou de force.

Mais les Américains ne sont pas en position d'imposer entièrement leurs désirs, loin s'en faut, car Diem est irremplaçable : s'il n'est pas particulièrement aimé dans son pays, il est sans aucun doute respecté et ce respect s'accompagne de nombreux points positifs : il apporte au Sud-Vietnam, au moins dans un premier temps, le calme et la paix, à une époque où la réforme agraire au Nord-Vietnam ne se fait pas sans mal, ni sans victimes. Il joue à merveille les intérêts américains par sa double volonté de faire disparaître tout le passé colonial français et d'empêcher l'émergence du parti communiste au sud.

Diem est déterminé et courageux, même ses détracteurs américains le reconnaissent. Il fait aussi preuve d'une évidente étroitesse d'esprit et son catholicisme presque fanatique lui fait commettre de nombreuses erreurs dans un pays qui ne compte que 10 % de catholiques. Mais il parvient à asseoir son régime d'une façon remarquable, étant donnée la difficulté de la tâche. Son premier ennemi, dont il se défait en 1955, est le syndicat du crime de Bin Xuyen, à qui l'empereur Bao Daï a vendu le poste de chef de la police de Saïgon pour plus d'un million de dollars, en 1954 ! Il se débarrasse à peu près au même moment de deux armées privées, celle des Hoa Hoa et celle de Cao Daï.

Ne supportant de partager le pouvoir avec quiconque d'étranger à son clan, pas même un empereur fantoche et dévoyé, Diem détrône Bao Daï en octobre 1955. A la fin de la même année, il rompt toute relation économique avec la France, quitte l'Union Française et proclame la République du Vietnam. Il annonce en même temps qu'il rejette les termes des accords de Genève : il n'y aura donc pas d'élections au Sud-Vietnam.

A la fin de l'année 1955 les Américains ont donc tous les motifs de se réjouir de leur choix : l'influence française au Vietnam est complètement éradiquée et les communistes ne présentent pas de menace, au moins pour le moment. La position de Diem dans le pays est d'autant plus forte qu'elle repose à la fois sur une main-mise totale du pouvoir entre les mains du même clan et dans la création d'un parti politique, le Can Lao, qui est également une police secrète, une police politique et voire même une mafia. En un mot, le Sud-Vietnam du président Diem n'est pas une démocratie et si Diem lui-même n'est pas corrompu, sa famille se sert très largement dans les caisses de l'état.

Les troupes que vont affronter Américains et Sud-Vietnamiens sont désormais bien équippées en matériel moderne et performant. *Photo J.C. Labbé.*

dent le contrôle effectif de tous les postes clés du gouvernement.

1er octobre : la Chine devient communiste.

1950

18 janvier : la République populaire de Chine reconnaît le gouvernement de Ho Chi Minh sous le nom de République démocratique du Vietnam.

30 janvier : l'Union soviétique reconnaît la République démocratique du Vietnam.

4 février : les Etats-Unis reconnaissent le gouvernement de Bao Daï.

Février : le Vietminh attaque de postes français à la frontière chinoise avec des résultats mitigés.

26 juin : la Corée du Nord envahit celle du Sud.

Septembre : le premier contingent de conseillers militaires américaines (MAAG) arrive à Saïgon.

Sept.-octobre : le Vietminh capture une série de postes frontaliers français et la bataille de la RC 4 (route coloniale 4) se termine par un désastre pour les Français, qui perdent 6 000 hommes.

7 décembre : le général de Lattre de Tassigny est nommé haut-commissaire et commandant en chef du corps expéditionnaire français.

1951

De **janvier à juin**, le général Giap lance trois offensives majeures contre les Français au Tonkin. Elles se soldent toutes par de cuisants échecs et le Vietminh perd plus de 20 000 hommes.

Octobre : nouvel échec de Giap.

20 novembre : de Lattre, mourant d'un cancer de la prostate, doit quitter son commandement. Il est remplacé par le général Salan.

1952

11 janvier : mort du général de Lattre.

Juillet : les Etats-Unis transforment leur légation à Saïgon en ambassade.

1953

Avril : plusieurs offensives vietminhs sont couronnées de succès au Laos.

28 mai : le général Navarre remplace le général Salan à la tête des troupes françaises en Indochine.

suite page 26

« S'entraîner dur pour tuer l'ennemi », la propagande communiste chinoise ne s'embarrasse pas de subtilités. L'ennemi capitaliste est la cible à abattre. *Fu Kwang Tao.*

DIEM RENFORCE SON POUVOIR

Après avoir chassé Bao Daï et supprimé tous les partis à l'exception du Can Lao en 1956, Diem s'attaque à la dernière forteresse qui semble échapper à son emprise, en l'occurrence l'armée, dont tous les chefs sont directement issus des écoles françaises. Comme toute forme de vie politique a disparu, la seule alternance possible passe par un coup d'état militaire et Diem en est pleinement conscient. En 1955, il renvoie 6 000 sous-officiers ayant servi dans l'armée vietnamienne du temps des Français et commet ainsi une erreur fâcheuse en se privant d'excellents combattants qui auraient pu lutter efficacement contre les communistes, le moment venu. Il politise ensuite l'armée, dont les officiers supérieurs appartiennent bientôt tous au parti Can Lao et dont la promotion est plus en rapport avec leur fidélité au régime qu'avec une quelconque efficacité militaire. On a souvent écrit, et même des auteurs renommés comme Gabriel Kolko, que Diem avait militarisé le pays. Il conviendrait plutôt de dire qu'il a politisé l'armée, ce qui est assez différent.

En 1956, Diem s'attaque à la minorité chinoise, qui représente environ 10 % de la population du Sud-Vietnam, mais possède la moitié des investissements économiques et jusqu'aux quatre-cinquièmes dans certaines branches importantes, comme l'import-export ou le petit commerce. Pour contrôler l'économie, Diem décide de forcer tous les Chinois à prendre la nationalité vietnamienne, faute de quoi ils devront cesser leur activité. Cette méthode pour le moins abrupte déplaît évidemment très fortement aux Chinois et Diem se prive ainsi de leur sympathie à son égard. Le contrôle du pays passe aussi par des arrestations en grand nombre de tous les opposants, qu'ils soient communistes ou pro-français. Les chiffres les plus variés sont avancés. La République du Vietnam reconnaît elle-même l'arrestation de 50 000 personnes de 1954 à 1960. Des chiffres plus importants sont avancés par d'autres, mais pour rétablir un minimum d'objectivité, il ne faut pas perdre de vue que les prisons du Nord-Vietnam ne

J'Y ÉTAIS...

Voici le témoignage d'Ogden Williams, conseiller américain à l'époque de Diem, et qui a fréquenté le Vietnam pendant vingt ans, de 1956 à la chute de Saigon. Après avoir servi dans l'US Air Force pendant la Deuxième Guerre mondiale, il exerce brièvement la profession d'avocat. La CIA le recrute en 1950, l'envoie d'abord en Allemagne puis au Vietnam, où il servira comme interprète sous les ordres d'Ed Lansdale, premier conseiller du président Diem.

C'était l'époque de la guerre froide. La guerre froide n'était ni une théorie, ni une abstraction, ni une psychose. On la ressentait comme très réelle, très physique et très proche. A la fin de la guerre, les Russes s'étaient emparés de l'Europe de l'Est. Puis les Communistes avaient entrepris de faire main basse sur la Grèce et l'est du bassin méditerranéen. Ensuite Truman avait exigé des Russes qu'ils quittent l'Iran, et ils étaient partis parce que nous avions la bombe et eux pas. Et pour finir il y avait eu la Corée, en 1950. Si bien que personne ne doutait de la réalité de l'expansion communiste.

Après la défaite des Français, voilà que le petit Vietnam du Sud vient nous demander de l'aide : « *Nous avons combattu les Français, et nous ne voulons pas être colonisés. Mais nous ne voulons pas non plus devenir communistes.* » Pour les Etats-Unis, leader du monde libre, il allait entièrement de soi, dans le contexte des années 50, de répondre: « *Mais tout à fait. C'est ce pourquoi nous luttons. Nous devons défendre les remparts partout où ils se dressent.* » De plus nous étions apparus, à l'issue de la Seconde Guerre mondiale, comme le seul pays qui ait vraiment réussi, nous avions une totale confiance en nous-mêmes et tout le monde croyait en nous: rien ne nous semblait impossible.

Trop d'Américains, au Vietnam, ne se demandaient pas quelle était la situation réelle du pays, mais quelle réalité ils étaient censés y créer. Notre point de vue était le suivant : une nouvelle nation était en train de naître. Elle devait réussir. Et bien sûr, pour nous autres Américains, cette « réussite » passait par notre système de gouvernement représentatif, le meilleur du monde. Nous avions le sentiment d'une mission à accomplir. Servir les Etats-Unis outremer était un rêve à cette époque, car les Américains, jusqu'au niveau le plus modeste, jouissaient d'une grande considération.

Notre immense prestige ne disparut que lorsque toute la baraque sauta. Et puis le Vietnam était l'endroit idéal. Le sentiment d'être dans un pays jeune nous stimulait. Comme il était petit on pouvait s'identifier à lui et à son avenir. Et il y avait cette culture raffinée, empreinte de tradition, avec un mode de vie fort agréable. Les flamboyants, les cabarets, les ravissantes femmes minces vêtues de somptueux ao dais donnaient à Saigon de l'élégance. Le pays exerçait une grande séduction.

Dans cette ambiance, à laquelle s'ajoutait l'idéalisme de notre entreprise, je menais une vie en technicolor. Le pouvoir de Diem était maintenant solidement installé. Le pays était en paix. On pouvait le parcourir en entier sans essuyer de coups de feu. Hanoi n'avait pas encore déclenché la guerre. Mais il était clair que Diem avait des problèmes. Il lui fallait jeter les bases d'une nation. Nous essayions, entre autres, de promouvoir une sorte d'assemblée nationale à l'américaine. C'était nouveau pour les Vietnamiens : ils avaient eu des monarques et des colonisateurs. Il leur fallait apprendre un nouveau jeu et cela nous inspirait beaucoup de sympathie, parfois beaucoup de frustration, car ce n'était pas facile.

Je passai de longues heures avec Diem, aux côtés de Lansdale. Diem soliloquait. Il priait ses visiteurs de s'asseoir, puis, qu'il ait à faire à l'huissier ou au roi, parlait pendant des heures de tout ce qui lui passait par la tête. Au bout de trois ou quatre heures il disait en substance : « *Je vous remercie, cette discussion a été fort intéressante, vous pouvez partir.* » La patience de Lansdale était extraordinaire. Il pouvait tenir toute une nuit si Diem le souhaitait !

Lansdale était extraordinaire sous un autre aspect : il était extraverti jusqu'au bout des ongles. Il s'entendait avec les Philippins, qui sont eux aussi très ouverts et chaleureux. Il en avait fait venir une quantité et essayait de convaincre Diem de se comporter comme un homme politique philippin moderne : se faire porter en triomphe par la foule, serrer des mains, tout ce qu'un mandarin ne fait jamais. Diem fit de réels efforts, mais au fond son caractère était beaucoup trop austère. Pour lui, me semble-t-il, c'était une sorte de croix à porter. A ses yeux les Philippins étaient des musiciens de jazz, point final !

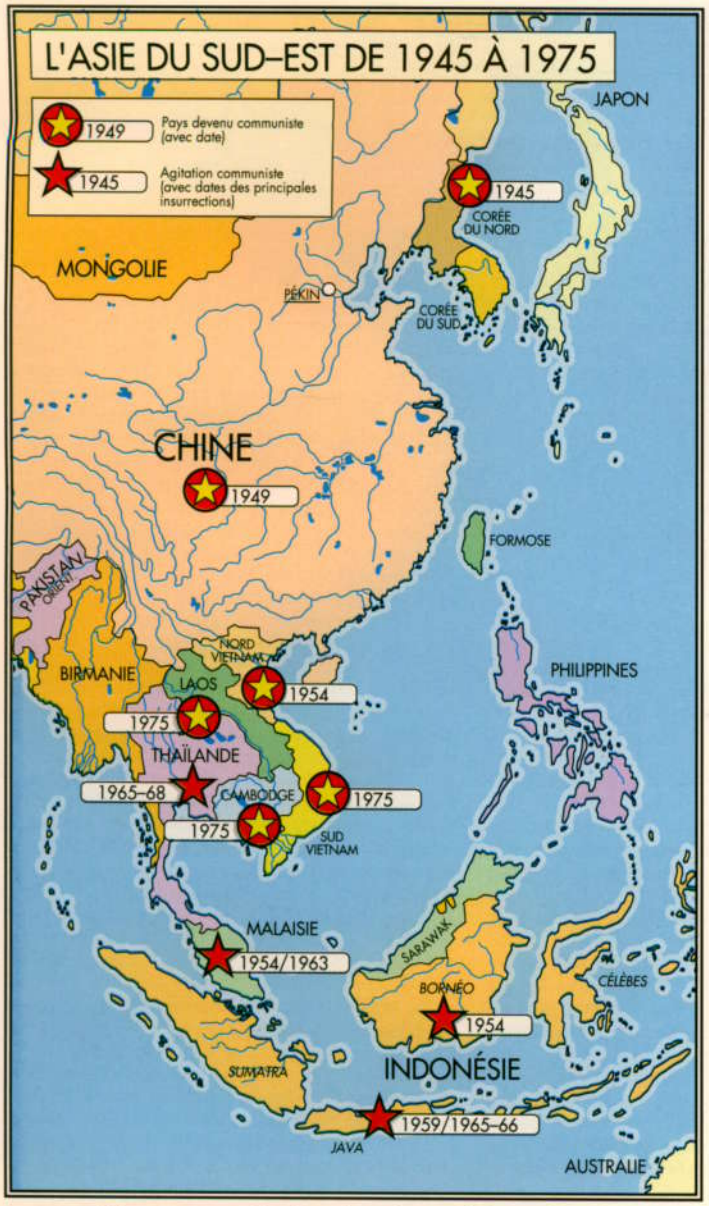
Pourtant Lansdale réussit en partie, même s'il y avait du non-sens dans l'entreprise, les Vietnamiens n'étant pas des Philippins. Mes sentiments envers Diem étaient partagés. Il m'était difficile d'avoir de la sympathie pour un catholique conservateur jusqu'au fanatisme, un homme très prude, très autoritaire et que je trouvais assez pompeux. Mais je le respectais. Je ne crois pas qu'il ait été très populaire au Vietnam, mais il a toujours été respecté. Il avait du courage. Mais son étroitesse d'esprit apparaissait déjà. Il ne faisait aucun effort pour gagner à sa cause les éléments patriotes mais non catholiques. Traités avec méfiance, ils lui en gardaient rancune.

Je me souviens de ses propos sur l'Assemblée nationale. Je crois qu'elle venait d'être élue, et Diem se trouvait confronté à la réalité de la chose. Il était inquiet. « *Je les connais. C'est un tas de dilettantes. Je sais ce dont le pays a besoin. Je veux avancer. Ces gens vont tout saboter et me donner des maux de tête à n'en plus finir.* » Lansdale lui répondit: « *D'abord, Monsieur le Président, elle élargit la base de votre gouvernement. Quant aux difficultés, tous les présidents de démocraties en ont avec leur parlement. L'art d'être président consiste pour une part à manipuler, à conclure des accords et finalement à obtenir ce que l'on veut.* » Diem opina avec un petit sourire oriental. A l'évidence il remodelait les paroles de Lansdale selon ses propres schémas mentaux: « *Ah, nous parlons donc d'une assemblée potiche.* »

Il y avait donc pas mal de perte dans ces leçons de démocratie adaptées à un cadre de référence oriental. Et puis il y avait le problème des élections. Selon les Accords de Genève, elles devaient avoir lieu en 1956 pour réunifier le pays. Mais de fait il y avait deux pays, deux adversaires, deux systèmes. Diem disait à peu près: « Nous pouvons tenir ces élections si c'est notre intérêt. Nous n'y sommes pas obligés. Et je ne le ferai pas pour la simple raison que voici : « *le Nord-Vietnam a une population plus importante que nous et elle est totalement contrôlée. Le vote sera truqué. Pourquoi demander au Sud-Vietnam de se suicider ?* »

Aucun Américain, à ma connaissance, ne jugeait différemment. Au contraire. D'abord le Sud-Vietnam s'était opposé à l'idée d'élections à Genève. Ensuite les Américains disaient qu'ils étaient d'accord, pour autant que ce soit la volonté populaire. Et manifestement ce n'était pas le cas. La vraie question à nos yeux était de gagner du temps, de consolider le Vietnam du Sud pour qu'il résiste à la menace qui ne manquerait pas de peser un jour sur lui. Et au cours de mes deux années de séjour, le pays se mit à prospérer. Il exportait à nouveau du riz. Des firmes étrangères s'installaient. Nha Trang et Vung Tau commençaient à apparaître comme des destinations touristiques. Le pays devenait si prospère, si reconnu sur la scène internationale, que les Communistes devaient l'abattre avant qu'il ne soit devenu trop fort. C'est pourquoi ils ont recommencé la guerre. Et c'est pourquoi des types comme moi se sont battus jusqu'au bout pour les en empêcher.

A cette époque où il n'y avait que des conseillers militaires, et pas de troupes de combat, les gars tombaient amoureux du pays, de leur unité vietnamienne et de leur boulot. Quand leur mission se terminait, on était quasiment obligés de les emmener de force. Car ils y croyaient plus qu'à n'importe quoi. Ils aidaient à mettre sur pied une petite armée professionnelle contre un ennemi impitoyable, cruel, décidé et bien organisé. Il y avait des bons et des méchants. Les bons avaient besoin d'aide. Cela fait vibrer quelque chose dans la nature humaine. ❐



sont pas vides elles non plus de prisonniers politiques. Il serait incroyablement simpliste de s'imaginer que tout est mauvais au Sud-Vietnam et que tout est parfait au Nord.

En 1960, il n'y a pas plus de démocratie pluri-partite au Nord qu'au Sud. Le régime politique instauré par Diem de 1954 à 1956 convient parfaitement aux Américains à court terme, car il verrouille complètement le Sud-Vietnam. En revanche, ses méthodes expéditives laissent mal augurer de l'avenir, car Diem s'est mis à dos une large partie des Sud-Vietnamiens. L'indéniable réussite économique qui correspond aux années Diem n'est pas un facteur suffisant de stabilité à long terme, car la richesse est très mal distribuée et seule la population des villes en profite. Le monde rural, où une réforme agraire peu réussie a été instaurée par Diem, reste en dehors de tout miracle économique et servira de terreau au mouvement communiste.

Toutes les faiblesses et lacunes de la politique de Diem viennent d'être exposées, mais il ne faut pas oublier de mentionner que contrairement à ceux qui vont suivre, son régime n'est pas un gouvernement fantoche à la solde des Américains. Diem est un authentique patriote et il tente de maintenir son pays sur une voie étroite entre le communisme et l'assouvissement total aux Etats-Unis.

DATES D'INDÉPENDANCE DES PRINCIPAUX PAYS

- **Japon** : sous occupation américaine de 1945 à 1951
- **Corée du Sud** : 1948
- **Corée du Nord** : 1948 (occupée par l'URSS jusqu'à cette date)
- **Mandchourie** : occupée par l'URSS de 1945 à 1948 puis rétrocédée aux communistes chinois
- **Chine** : devient république populaire le 1er octobre 1949
- **Formose** : devient république de Chine en 1949
- **Birmanie** : octobre 1947
- **Laos** : autonome en 1949, indépendant en 1954
- **Cambodge** : autonome en 1949, indépendant en 1953
- **Nord et Sud Vietnam** : créés par les accords de Genève le 21 juillet 1954
- **Thaïlande** : indépendant depuis toujours (sous le nom de Siam jusqu'en 1939)
- **Malaisie** : juillet 1957 (novembre 1963 pour la Malaysia)
- **Indonésie** : août 1945
- **Philippines** : juillet 1946
- **Inde-Pakistan** : 15 juillet 1947
- **Mongolie** : république populaire depuis novembre 1924
- **Russie** : Union Soviétique depuis 1922 et jusqu'en 1991.
- **Sakhaline-Sud et Kouriles** : annexées par l'URSS en 1945.

Kennedy et le Vietnam

Les relations sont d'ailleurs si conflictuelles entre Diem et les Etats-Unis que ceux-ci, surtout après l'arrivée de Kennedy à la Maison Blanche, se demande s'il ne vaudrait pas mieux remplacer le président vietnamien. Sa position se détériore en effet à partir de 1960, date à laquelle les communistes nord-vietnamiens décident officiellement d'aider leurs camarades du Sud. Le 11 novembre 1960, un coup d'état échoue de peu à Saïgon. Il n'est pas dû aux Viet-congs, mais la situation de Diem n'en est pas moins difficile, puisque le 20 novembre, le Nord-Vietnam, par la bouche d'Ho Chi Minh, annonce la création du Front de libération nationale. La révolution armée commence à prendre effet en 1961 et les assauts des bataillons viet-congs contre l'armée sud-vietnamienne se multiplient. L'armée de Diem, plus efficace dans son rôle politique que sur le terrain, n'est pas capable de faire face à l'ennemi et le Sud-Vietnam semble plus menacé que jamais au moment où Kennedy entre à la Maison Blanche, en janvier 1961.

Les débuts du jeune président en politique extérieure sont très loin d'être couronnés de succès. En avril 1961, le débarquement organisé par la CIA à la baie des Cochons, afin de renverser le régime de Fidel Castro, se solde par un lamentable fiasco. En juin 1961, Krouchtchev menace Kennedy d'un nouveau blocus de Berlin. Ce n'est qu'un bluff, mais c'est quand même à ce moment qu'apparaît le fameux mur. Kennedy se doit de faire parvenir à l'URSS des signaux clairs de fermeté. Comme il a échoué dans les Caraïbes et en Europe, il ne reste guère que l'Asie comme zone de confrontation entre les deux blocs. Le président porte donc son intérêt sur le Vietnam, malgré tout le danger que représente un engagement dans ce pays.

Il est vrai qu'il n'a guère le choix. Sans une aide militaire, il semble bien que le Sud-Vietnam succombera rapidement. Or, Kennedy se souvient que Truman a été accusé durant tout son second mandat d'avoir été « l'homme qui avait perdu la Chine ». Il ne veut pas passer pour « l'homme qui a perdu le Vietnam ». Mais comment ne pas perdre le Vietnam sans s'engager militairement ? La question est d'autant plus difficile que le bon sens commun veut qu'il soit impossible pour un pays occidental de mener une guerre victorieuse sur

27 juillet : un armistice met fin à la guerre de Corée. Ceci permet à la Chine et à l'URSS de renforcer leur aide militaire au Vietminh de façon substantielle.

Novembre : les Français occupent la cuvette de Dien Bien Phu, près du Laos. Le Vietminh commence à assiéger la position française.

1954

13 mars : début de l'offensive de Giap contre Dien Bien Phu.

7 mai : chute de Dien Bien Phu.

8 mai : début de la conférence de Genève.

7 juillet : Bao Daï nomme Diem Premier ministre du Sud Vietnam.

21 juillet : signature des accords de Genève entre Ho Chi Minh et le gouvernement français. Le Vietnam sera séparé en deux à la hauteur du 17e parallèle jusqu'à ce que des élections permettent d'unifier le pays en 1956. Les représentants du Sud Vietnam et des Etats-Unis ne signent pas les accords, même si ces derniers s'engagent à le respecter.

Septembre-octobre : 850 000 Nord-Vietnamiens quittent leur pays pour le Sud. 80 000 Sud-Vietnamiens seulement font le trajet en sens inverse.

9 octobre : entrée des troupes Vietminh à Hanoï.

1955

Mars à mai : Diem se débarrasse des gangsters de Binh Xuyen et renforce son pouvoir.

23 octobre : Diem organise un référendum et proclame que 98,2 % des Sud-Vietnamiens sont en faveur du départ de l'empereur Bao Daï et de la création d'une république.

26 octobre : Diem devient président de la république du Vietnam. Il annonce qu'il n'organisera pas les élections prévues par les accords de Genève afin d'unifier le pays.

Décembre : une réforme agraire radicale commence au Nord-Vietnam. Des milliers de paysans sont tués.

1956

Diem lance une campagne de répression contre les anciens cadres et sympathisants du Vietminh.

le continent asiatique. Dean Acheson, l'ancien secrétaire d'état de Truman et MacArthur, qui commandait en Corée au début de la guerre, le proclament d'ailleurs haut et fort à cette époque et chacun, aux Etats-Unis, s'en tient à cette affirmation hâtive.

Enfin, l'engagement militaire a un autre risque que celui d'un enlisement : la détérioration des rapports déjà très tendus avec l'Union soviétique et la Chine communiste. Le Vietnam ne vaut sûrement pas une Troisième Guerre mondiale, pas plus en 1961 qu'en 1954. Pour résoudre la quadrature du cercle (sauver le Vietnam sans s'y engager), les Etats-Unis vont appliquer la pire politique imaginable : prendre des demi-mesures, qui s'accumulent à un prix de plus en plus élevé, sans obtenir de succès.

LES DÉBUTS DE L'ENGAGEMENT MILITAIRE

Depuis l'arrivée de Diem au pouvoir, la politique de l'administration Eisenhower a été en quelque sorte la même que celle en vigueur du temps des Français : envoyer des armes et de l'argent pour que d'autres fassent la guerre au communisme. Pendant six ans, ceci suffit, car les Nord-Vietnamiens hésitent encore quant à la politique à suivre : consolider le socialisme au nord, ou porter la guerre révolutionnaire au sud. La décision d'étendre la révolution au sud n'est prise qu'en 1959 et n'entre dans les faits qu'en 1960, dernière année du mandat d'Eisenhower, qui décide d'ailleurs d'augmenter en mai le nombre de conseillers militaires américains, qui passe de 327 à 685.

Un an plus tard, la situation de Diem s'est encore détériorée et le 20 avril 1961, Kennedy nomme une commission afin d'essayer de trouver une solution au problème vietnamien. Dans son rapport, celle-ci recommande : « *une modeste intervention des unités de combat américaines au Sud-Vietnam* ». Kennedy demande alors au département de la défense et à l'état-major général de l'armée de lui préparer une étude sur une éventuelle intervention militaire américaine au Vietnam. Le 10 mai 1961, l'état-major lui répond qu'une telle intervention est souhaitable si « *il est décidé au niveau politique de tenir l'Asie du Sud-Est* ». Le 12 mai, le vice-président Johnson rencontre Diem à Saïgon et lui demande s'il accepterait la présence de troupes américaines dans son pays. Le président vietnamien, qui est avant tout nationaliste, répond que non, à moins que le Nord-Vietnam n'envahisse le Sud. Mais durant l'année 1961, la situation militaire se détériore de plus en plus et l'armée sud-vietnamienne est peu à peu repoussée vers les villes par les vietcongs.

Diem commence d'ailleurs à changer d'avis et laisse entendre qu'il n'est plus opposé à l'envoi de troupes combattantes américaines. C'est d'ailleurs ce que recommande le chef du MAAG à Saïgon, de même que l'état-major général, à Washington. Mais aucune décision n'est prise, car Kennedy ne veut pas envoyer de troupes au Vietnam. Mais cette politique d'attentisme ne suffit bientôt plus, à mesure que la menace grandit.

En 1961, la campagne d'assassinats mise en œuvre par le Vietcong devient impressionnante : 1 400 fonctionnaires et élus sud-vietnamiens sont abattus, contre 239 l'année précédente. En septembre, une offensive délivrée par un régiment vietcong s'empare d'une capitale régionale, Phuoc Binh, à 60 kilomètres au nord de Saïgon. Le nombre des combattants vietcongs ne cesse d'augmenter, passant de 5 500 au début de l'année à 25 000 à la fin de 1961.

La situation est donc grave et Kennedy souhaite avoir le meilleur avis possible sur la politique à suivre au Vietnam : il envoie sur place son conseilleur militaire personnel, le général Maxwell Taylor, un personnage particulièrement brillant, qui a sauté en Normandie avec la 101e division aéroportée, a commandé l'académie militaire de West Point, a servi en Corée à la tête de la 8e armée américaine et enfin, qui a terminé sa carrière au poste prestigieux de chef d'état-major de l'armée, de 1955 à 1959.

« Le bastion de fer : la défense par l'armée et le peuple », la Chine exalte la défense de son territoire, dans les mains de l'armée et des nombreuses unités de milice. *MAP, Pékin.*

La mission de Maxwell Taylor, avec le conseiller Rostow et quelques experts et autres « porteurs de valise », arrive à Saïgon le 18 octobre 1961. Le 24, il envoie son premier message à Kennedy, que l'on peut résumer ainsi : la situation politico-militaire au Sud-Vietnam est critique ; les opérations de l'armée sud-vietnamienne contre les vietcongs sont inefficaces à cause d'un manque de renseignements sur l'adversaire et d'un échelon du commandement particulièrement peu efficient.

Il recommande aussi l'envoi de troupes américaines et suggère de les déguiser dans un premier temps, en un groupe de sauveteurs destinés à lutter contre des inondations dans le delta du Mékong. Pour l'opinion publique mondiale, il lui semble utile de donner à l'intervention américaine les aspects d'une aide humanitaire ; il l'écrit textuellement dans une lettre à Kennedy et conclut de la façon suivante : « *Comme il s'agit d'une tâche spécifique, nous pourrons retirer nos troupes quand nous le désirerons. Les effectifs que j'ai en tête sont de six à huit mille hommes. En plus de la composante logistique, il sera nécessaire d'ajouter quelques troupes combattantes. Toute troupe entrant au Vietnam doit s'attendre à subir des pertes* ».

1957

Hanoï décide de commencer une campagne de sabotage et d'assassinats au Sud.

1959

8 juillet : deux conseillers militaires américains sont tués par des guérilleros communistes.

1960

5 mai : les Américains annoncent que le MAAG (Military Assistance Advisory Group) va passer de 327 à 685 hommes.

8 novembre : John Kennedy est élu président des Etats-Unis.

11 novembre : Diem défait un coup d'état destiné à le renverser.

20 novembre : Hanoï annonce la création du Front de libération nationale.

1961

Octobre : Walt Rostow, un membre influent du département d'état américain, et le général Taylor visitent le Vietnam et recommandent l'intervention de troupes combattantes américaines. Au lieu de cela, Kennedy envoie plus de conseillers militaires.

Décembre : l'armée américaine dispose de 3 200 conseillers au Vietnam. Pendant l'année, les Vietcongs ont assassiné 4 000 fonctionnaires ou élus sud-vietnamiens.

1962

6 février : le MAAG est remplacé par le MACV (Military Assistance Command, Vietnam).

27 février : Diem échappe à un assassinat lorsque deux pilotes de l'aviation sud-vietnamienne bombardent le palais présidentiel. Le programme de hameaux stratégiques, destiné à regrouper les paysans dans des villages fortifiés afin de les soustraire à l'influence et aux meurtres des Vietcongs, débute. Son efficacité n'est pas remarquable.

1963

8 mai : des policiers sud-vietnamiens ouvrent le feu à Huê contre des bouddhistes qui manifestent contre Diem, qui est catholique.

suite page 28

La guerre prend une autre physionomie avec l'emploi massif des hélicoptères de combat. Ici des hélicos sud-vietnamiens déposent des troupes aux environs de Saigon. *USAF.*

Le 1er novembre, Taylor envoie un second message, en tous points prophétiques. Il continue de recommander l'envoi de troupes américaines, mais n'hésite pas à soulever les graves désavantages d'un tel engagement : « *(1) La réserve stratégique des Etats-Unis sera affaiblie pour une période de durée indéterminée ; (2) Même si le prestige des Etats-Unis est déjà engagé au Vietnam, il le deviendra encore plus après l'envoi de troupes sur place; (3) Si le premier contingent n'est pas nécessaire pour accomplir les résultats nécessaires, il sera difficile de résister à la pression de renforcement des effectifs. Il n'y a aucune limite à notre engagement potentiel. (4) L'engagement des troupes américaines peut conduire à une escalade qui mènera à une guerre majeure en Asie* ».

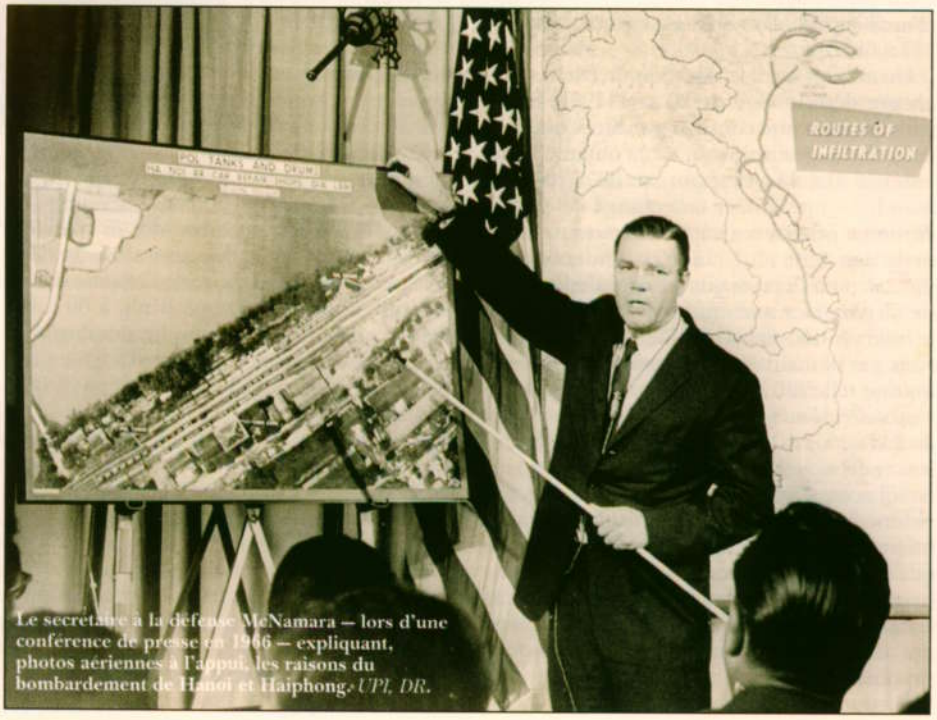
Malgré ces perspectives peu encourageantes, Taylor insiste pour que Kennedy envoie des troupes le plus vite possible, pendant qu'il en est encore temps. Après tout, à l'époque où Taylor se trouve à Saïgon, les forces vietcongs ne dépassent pas 25 000 hommes et une action résolue des Américains montrerait à Ho Chi Minh et aux autres dirigeants nord-vietnamiens qu'il est peu souhaitable pour eux de s'engager au Sud. Certains trouveront l'attitude de Taylor quelque peu va-t-en-guerre. Mais le conseiller de Kennedy place le président devant la seule vraie alternative : engager des troupes américaines ou laisser tomber le Vietnam.

Kennedy n'est pas très satisfait du rapport de Taylor, car il redoute plus que tout d'être engagé dans une guerre en Asie. Aussi décide-t-il d'enterrer le projet d'envoyer des troupes combattantes au Vietnam en créant une commission destinée à juger du bien fondé d'une telle opération. Pour Kennedy, il est urgent d'attendre Le président américain ne veut pas se trouver face à l'alternative de Taylor : laisser tomber le Vietnam et offrir ainsi la place à une violente critique aux Etats-Unis, ce qui compromettra ses chances de réélection en 1964 ou engager l'armée américaine sur le continent asiatique, au risque de s'y enliser. Il cherche donc une voie médiane, faite de compromis, qui permet au moins d'éviter dans un proche avenir les dangers plus immédiats des deux autres solutions : Kennedy décide d'augmenter le nombre de conseillers militaires américains au Vietnam, afin de soutenir l'armée de Diem.

Il envoie également sur place deux compagnies d'hélicoptères, ce qui est nettement inférieur aux trois escadrilles demandées par Taylor, mais constitue cependant le début d'un véritable engagement. Il ne se fait sans doute pas beaucoup d'illusions sur la véritable portée de telles mesures, mais il espère que les choses vont se calmer au Vietnam. Or, la situation ne se calme pas, loin s'en faut, puisqu'à Hanoï, Ho Chi Minh a décidé de suivre la politique d'extension de la révolution au Sud, préconisée par Le Duan et Nguyen Chi Thanh, deux membres éminents du parti communiste qui, au contraire du général Giap et de Ho lui-même, sont originaires du sud du pays et non du Tonkin.

LES HÉLICOPTERES TRANSFORMENT LA GUERRE

L'année 1962 marque un brutal renversement de la situation au Sud-Vietnam, car les 33 vieux hélicoptères H-21 qui ont été envoyés sur place par Kennedy transforme radicalement la physionomie de la guerre. Surpris, les Vietcongs s'enfuient à l'apparition des hélicoptères et subissent de lourdes pertes sous les coups des soldats de Diem. Pendant plusieurs mois, ils ne disposent d'aucune tactique de contre-mesure et sont repoussés dans les profondeurs de la jungle, malgré la maladresse des premières opérations conjointes américano-vietnamiennes. Peu à peu, celles-ci s'améliorent, d'autant que le nombre de soldats américains ne cessent d'augmenter. En novembre 1961, les conseillers militaires sont environ 900. A la fin de l'année suivante, ils sont 11 326. Tous les hélicoptères sont pilotés par les Américains, qui ne se contentent d'ailleurs pas de conseiller, mais participent pleinement au



Le secrétaire à la défense McNamara – lors d'une conférence de presse en 1966 – expliquant, photos aériennes à l'appui, les raisons du bombardement de Hanoï et Haiphong. *UPI, DR.*

11 juin : un moine bouddhiste s'immole par le feu; d'autres suivent.

Juin : les généraux sud-vietnamiens complotent contre Diem, avec l'encouragement de certains conseillers américains.

1er novembre : les généraux dépose Diem, puis l'assassine en même temps que son frère.

22 novembre : John Kennedy est assassiné.

Décembre : le nombre de conseillers militaires américains est à présent de 16 500.

1964

30 janvier : à la faveur d'un autre coup d'état à Saïgon, le général Khanh prend le pouvoir.

2 août : attaque du destroyer USS Maddox, qui croise dans les eaux internationales, par des vedettes nord-vietnamiennes.

4 août : le Maddox annonce qu'il est attaqué une seconde fois. Aussi incroyable que cela puisse paraître, personne ne sait aujourd'hui si cette attaque a réellement eu lieu ou non : deux théories s'affrontent et aucune n'est vraiment convaincante !

4 août : pour la première fois, des avions américains attaquent le Nord-Vietnam, en représailles contre l'attaque du Maddox.

7 août : le Congrès approuve la résolution du golfe du Tonkin, qui donne au président Johnson tout pouvoir pour mener des opérations de guerre dans le Sud-Est asiatique.

Août et septembre : crise au sein de la junte militaire à Saïgon. Un triumvirat de généraux, conduit par Khanh, dirige le pays.

3 novembre : Lyndon Johnson est élu président des Etats-Unis en battant le sénateur Goldwater par plus de 60 % des suffrages.

Décembre : début d'offensives vietcongs qui usent quinze bataillons sud-vietnamiens en six mois. Le Sud-Vietnam apparaît au bord de l'effondrement. Pendant l'année 1964, plus de 10 000 soldats réguliers nord-vietnamiens se sont infiltrés au Sud.

Tous ensemble contre les Etats-Unis semble dire cette affiche. « Longue vie aux peuples unis du monde », tous les pays communistes sont présents sur cette affiche appellant à la solidarité des travailleurs avec la révolution. *Chen Seng-Wha.*

combat. Trente-deux d'entre-eux sont d'ailleurs tués au combat en 1961-1962.

A la fin de 1962, il est évident que les Etats-Unis sont pleinement entrés dans la guerre : si leurs effectifs sur le terrain sont encore faibles par rapport à leur énorme potentiel militaire, en revanche le prestige de l'armée américaine est engagé d'une telle manière que tout retrait apparaît impossible, sauf en cas de victoire. Il n'est plus possible de faire marche arrière sans perdre la face. Au début de l'année 1963, Kennedy est optimiste en ce qui concerne le Vietnam et il croit avoir choisi la bonne option. Cependant, l'évolution politique à Saïgon ne va pas tarder à tout bouleverser.

La chute de Ngo Dihn Diem

Au milieu de l'année 1963, une nouvelle crise secoue le Sud-Vietnam : les bouddhistes s'élèvent contre la politique du président Diem, qu'ils jugent dangereuse pour leurs libertés religieuses. En mai 1963, des émeutes à Hué sont réprimées dans le sang et plusieurs bouddhistes sont tués. Certains bonzes élèvent leur protestation d'une manière qui frappent le monde entier : ils s'immolent par le feu. Madame Nhu, la belle-sœur de Diem, a beau prendre par le sarcasme ces tragédies, en se plaignant que ces « *barbecues sont allumés avec de l'essence, un produit dont le pays a grand besoin* »..., la révolte bouddhiste sonne le glas du régime du clan Ngo. A l'automne de 1963, Kennedy décide de chercher un remplaçant à Diem. La CIA entre en contact avec des généraux hostiles à ce dernier. Un coup d'état est préparé dans le plus grand secret, avec l'accord du gouvernement des Etats-Unis, donné par l'ambassadeur américain lui-même aux comploteurs.

Le 1er novembre 1963, Diem est renversé et de jeunes officiers l'assassinent le lendemain, avec son frère Nhu. Kennedy est alors débarrassé d'un allié par trop encombrant, mais il n'a pas le temps de lui trouver un successeur, puisqu'il est lui-même assassiné quelques jours plus tard à Dallas. Lorsque le vice-président Johnson arrive au pouvoir, il trouve un Vietnam au bord du gouffre. Toute la politique américaine est à refaire, car la mort de Diem laisse le pays dans un chaos complet : les communistes ont profité de l'occasion inespérée pour mener un peu partout dans le pays des offensives qui ont fait tomber de nombreuses villes et hameaux stratégiques.

Le secrétaire à la défense McNamara, qui se rend sur place, envoie au président Johnson un rapport particulièrement alarmiste, le 21 décembre 1963 : « *La situation est très préoccupante. L'évolution actuelle, si elle n'est pas inversée dans les deux à trois mois, mène dans le meilleur des cas à la neutralisation de l'Etat* [sud-vietnamien] *et, plus probablement, à son reversement par les communistes.* » Deux jours après l'assassinat de Kennedy, Johnson a une longue conversation avec l'ambassadeur américain au Vietnam, Cabot-Lodge. Celui-ci conclut abruptement : « *La situation est mauvaise. Si le Vietnam doit être sauvé, il va falloir vous y engager, Monsieur le Président.* » Ce à quoi Johnson répond sans hésiter : « *Je ne vais pas perdre le Vietnam. Je ne serai pas le président qui laissera partir l'Asie du Sud-Est de la même façon que la Chine.* »

L'année 1964 se présente donc sous de sombres auspices, alors qu'à Saïgon, les Américains constatent avec pessimisme qu'ils ont renversé Diem mais ne lui ont trouvé aucun successeur. Une période de coups d'état et d'intrigues politiques s'ouvre, dont le Vietcong va profiter. 1964 sera l'année décisive. ❐

Malgré l'engagement américain, puis l'aide apportée au Sud-Vietnam, Saigon tombe en 1975. Ici des réfugiés fuient par la mer devant l'avance communiste. *Photo J.C. Labbé.*

1965

7 février : attaque vietcong contre la base américaine de Pleiku : huit Américains sont tués et plus de cent sont blessés. Johnson ordonne des raids de représailles contre le Nord.

2 mars : début de l'opération *Rolling Thunder*, qui prévoit des raids aériens contre le Nord Vietnam. Elle continuera jusqu'en novembre 1968.

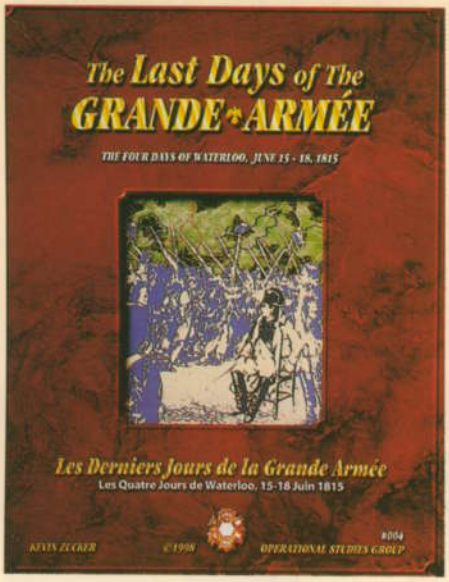
8 mars : débarquement à Da Nang de deux bataillons de Marines. Ce sont les premières troupes combattantes américaines qui arrivent au Vietnam. Elles vont rapidement être engagées dans la bataille.

LAST DAYS of the GRANDE ARMÉE

Dans la lignée des grands jeux de K. Zucker !

KEVIN ZUCKER poursuit inlassablement depuis plus de 20 ans son entreprise de modélisation ludique de l'art napoléonien de la guerre. Avec son dernier jeu, qui vient de paraître chez OSG, c'est à nouveau la campagne de Waterloo qui est à l'honneur.

Frédéric BEY


The Last Days of The
GRANDE ARMÉE
THE FOUR DAYS OF WATERLOO, JUNE 15 - 18, 1815
Les Derniers Jours de la Grande Armée
Les Quatre Jours de Waterloo, 15-18 Juin 1815
KEVIN ZUCKER
©1998
OPERATIONAL STUDIES GROUP

Last Days of the Grande Armée reprend les règles développées pour *Six Days of Glory* et *1806* (voir *VaeVictis* 17 et 20). L'occasion est maintenant belle pour les joueurs d'explorer les nombreuses opportunités stratégiques qu'offrent les terribles journées de juin 1815.

Kevin Zucker a mis au point successivement quatre systèmes de jeu, correspondant à quatre échelles de simulation différentes. Ainsi, en conservant les Cent Jours et Waterloo comme référence, nous trouvons dans l'ordre *Les quatre dernières batailles de Napoléon* (tactique, Avalon Hill 1976), *The Emperor's Return* (opérationnel, Clash of Arms 1990) et *La Guerre de l'Empereur* (stratégique, couvrant aussi les Cent Jours, OSG 1998), tous trois désormais complétés par *Last Days of the Grande Armée*, à l'échelle grand-tactique.

Last Days couvre la période allant du 15 au 18 juin, et permet, à raison de trois tours de jeu par 24 heures de temps réel, de retracer, à l'échelle de la division, la phase décisive de la dernière campagne de Napoléon.

Condamné à la guerre dès son retour de l'île d'Elbe, l'Empereur n'a eu que quelques semaines pour concentrer une force suffisante afin d'aller défier ses adversaires. En infériorité numérique notoire, Napoléon ne peut compter que sur sa vitesse d'action et la dispersion temporaire des armées alliées, tout au long des frontières de la France. Le plan qu'il met en œuvre pour son Armée du Nord est un « classique » de l'art de la guerre tel qu'il le conçoit : conquête de la position centrale, au Nord de la Sambre et victoire « en détail » sur les troupes de Blücher, puis celles de Wellington.

LE STYLE OSG

La maison d'édition créée par Kevin Zucker pour produire ses jeux récents se caractérise par des moyens limités. OSG produit cependant, avec le soutien de Clash of Arms, de vrais jeux en boîte, d'une facture bien meilleure que les « Desktop games » (voir *VaeVictis* n°25). Mais, le moins que l'on puisse dire, c'est qu'après quatre jeux (les trois premiers étant la réédition de *Napoléon at Bay*, *1806* et *La Guerre de l'Empereur*), OSG n'a pas fait preuve d'une homogénéité flagrante dans le graphisme de ses productions. *Last Days*, avec sa carte et ses pions signés par Mashahiro Yamazaki, ne s'apparente que de loin avec *1806* (graphisme « GMT », pions de R. McGowan et carte de Joe Youst), avec lequel il partage pourtant ses règles.

Cependant, le style OSG existe. Il est décelable dans le soin extrême porté à la recréation de l'ambiance de l'époque. Le livret compte par exemple presque autant de pages consacrées à l'ordre de bataille ou aux de notes historiques que de règles. D'un point de vue purement esthétique, le résultat peut ne pas plaire à tous : la carte se veut « à l'ancienne », mais avec des couleurs parfois tranchées et les 280 pions, très classiques, valent surtout par leur clarté et leur précision. Le fait est pourtant que l'on retrouve dans cet ensemble le petit quelque chose qui vous plonge immédiatement sur les traces de l'Empereur... Enfin, bien que les aides de jeux soient toujours photocopiés, ils le sont sur du meilleur papier que dans les autres jeux OSG et l'impression générale est celle d'une meilleure qualité du matériel.

UN SYSTEME EFFICACE...

Les mécanismes de jeu sont strictement dans la continuité de ceux, rodés et plébiscités, de *6 Days of Glory* ou de *1806*. Nous ne décrirons donc pas à nouveau ce qui a déjà fait l'objet de commentaires détaillés dans les numéros 17 et 20 de VaeVictis. Il y a, par contre, une nouveauté importante dans *Last Days* qui peut changer à elle seule la physionomie des parties. Il s'agit de la règle d'initiative pour laquelle le traditionnel jet de dé est remplacé par l'utilisation de marqueurs.

Chaque armée dispose d'un petit nombre de ceux-ci et est par là même limité dans leur choix d'utilisation. Ces marqueurs d'initiative sont de trois types : le premier permet de faire se déplacer l'infanterie de 4 PM et la cavalerie de 6, le second respectivement de 3 et 4 et enfin le dernier de 2 et 3. Pour chaque scénario, les joueurs se voient attribuer des marqueurs. Par exemple pour le scénario Ligny-Quatre Bras, le Français dispose dans sa « main » d'un marqueur 4/6 et de deux 2/3, un marqueur 4/6 et un 3/4 étant placés dans un bol.

Au début de chaque tour, les joueurs tirent un des marqueurs d'initiative au hasard dans leur bol, celui-ci détermine alors les capacités de mouvement des unités de l'armée pour le tour. Les marqueurs de réserve (de sa « main ») peuvent être joués en addition de celui tiré au sort pour effectuer des marches forcées, mais une fois utilisés, ils ne sont pas remplacés.

Cette règle confère aux parties des allures parfois chaotiques mais bien en accord avec le déroulement historique de la campagne qui a vu à tour de rôle chacune des trois armées rester étrangement paralysées pendant des demi-journées entières. Et c'est la bonne gestion de l'initiative qui fera la différence dans la réalisation des plans de chacun des deux joueurs. Une règle concernant les châteaux s'attache également à une des particularités de la bataille de Waterloo (personne n'ignore le rôle capital des fermes fortifiées de Hougoumont et de la Haye-Sainte).

...ET DES SCÉNARIOS ÉQUILIBRÉS

Last Days comporte trois scénarios : Ligny et Quatre-Bras (5 tours), Waterloo (3 tours) et la campagne complète (14 tours). Ils ont l'avantage d'être tous très ouverts, particulièrement au regard de l'échelle et du système de jeu, qui laisse beaucoup de libertés et qui ne fige aucunement le déroulement des parties. A ce titre, ce jeu est bien plus intéressant que ses deux prédécesseurs dans la série (que ceux qui ont gagné avec les Coalisés à *6 Days of Glory* ou avec les Prussiens à *1806* me fassent signe...).

Notre seul regret reste que le jeu ne bénéficie pas du même matériel que *6 Days*, produit, il est vrai, par Clash of Arms. Quant aux parties de *Last Days of the Grande Armée*, courtes, vives et disputées, elles ne manqueront pas d'enchanter un large public. ❐

LAST DAYS OF THE GRANDE ARMEE

Qualités : règles simples et claires, traitement original de la notion d'initiative, finesse du travail de recherche historique.

Défauts : matériel OSG toujours en retrait, bien qu'en progrès, par rapport aux jeux du même Zucker chez Clash of Arms.

HEIA SAFARI !

Guerre éclair 4

LILI MARLENE est de retour ! Des sables surchauffés de Ben ghazzi, Tobrouk et El Alamein au bourbier tunisien, ajustez vos lunettes et sortez vos boussole, la chevauchée peut enfin commencer.

Hervé PEREZ

Pour jouer à ***Heia Safari !*** vous devez posséder les numéros 20, 21 et 22 de VaeVictis. Les règles de base présentées dans ces trois parutions sont appliquées dans leur intégralité, à l'exception des paragraphes 16 et 17 (amendements et budget) spécifiques à *No pasaran !*, ainsi que les tableaux des facteurs de combat et des mouvements. Des tableaux de caractéristiques propres aux troupes et aux matériels employés lors de cette campagne vous sont proposés, ainsi qu'une sélection de règles avancées destinées à restituer l'atmosphère de la période.

Note : dans le but d'homogénéiser les caractéristiques, certains types de troupes ou de matériels communs à *No pasaran !* peuvent différer.

25 - L'ARTILLERIE

L'artillerie offre une diversité d'emploi très intéressante à jouer. C'est la simulation de ses différentes missions que nous vous proposons.

25.1 - Définitions

● **Artillerie sur table** : artillerie régimentaire ou divisionnaire, elle est d'une utilisation souple et sert donc à l'appui des troupes (tir observé et fumigène), ce sont les batteries que l'on trouve dans les fiches d'organisation. Les modèles sont physiquement présents sur la table .

● **artillerie hors table** : artillerie de corps ou d'armée, elle a une mission moins souple mais d'une envergure plus importante. Disponible pour des scénarios, son emploi sera limité afin de ne pas alourdir le jeu. Cette artillerie n'est pas représentée sur la table.

25.2 - Tir observé

● **Tir accordé aux batteries sur table**

Il s'effectue sur ordre **Tir**. Un observateur (voir paragraphe suivant) doit pouvoir, simultanément voir la cible et pouvoir activer la batterie désirant tirer (voir les rayons de commandement RC). Si la batterie se trouve hors RC, il existe toujours la possibilité de l'activer par un supérieur hiérarchique n'ayant pas la cible en vue mais qui a l'observateur et la batterie dans son propre RC. Voir tableau « pour toucher » ci-dessous.

25.3 - Observateurs

Les servants peuvent officier en tant qu'observateur dans tous les cas, sinon :

– pour les pièces **divisionnaires** : tous les QG et les observateurs d'artillerie ;

– pour les pièces de **brigade** : tous les QG de la brigade ;

– pour les éléments **de soutien** : tous les éléments du bataillon.

Assaut anglais sur un village tenu solidement par les Allemands appuyés par un redoutable « 88 », la contre-attaque se prépare. ***Figurines*** *15 mm Peter Pig et Command Decision (Old Glory),* ***véhicules*** *15 mm CD et Battle Front. Peinture S. Langlois et H.Perez.* ***Décors*** *S. Langlois et P. Laporte. Photos N. Stratigos.*

25.4 - Contre-batterie

Lors d'une reprise d'initiative faisant suite a un tir d'artillerie adverse, ou lors du tour suivant (voir 27), un tir de contre batterie peut être tenté.

Il n'est pas nécessaire d'avoir vue sur la pièce ciblée, un ordre de tir et un jet pour toucher réussi suffisent.

25.5 - Tir non observé

● **Tir d'interdiction**

Il est réservé aux batteries hors table. Pour chaque batterie effectuant ce type de mission, un marqueur de 6 x 6cm est posé sur table avant le déploiement des troupes. Tout élément désirant traverser ce marqueur doit réussir **4**, **5** ou **6** sur un jet de 1d6 sinon il subit immédiatement le tir.

Note : une ligne de ravitaillement ne peut pas traverser ces marqueurs .

Une batterie hors table qui stoppe une mission d'interdiction ne peut pas la reprendre plus tard dans la partie.

● **Tir de barrage**

Il est réservé aux batteries hors table, le barrage peut être fixe ou roulant. Chaque batterie dispose de **deux** barrages par partie.

JET POUR TOUCHER SUR 1d6.

	Servants observant directement	observateurs	contre batterie
Premier tir	4, 5, 6	5, 6	6
Tir successifs sur cible immobile	3, 4, 5, 6	4, 5, 6	5, 6

– 1 si l'observateur n'active pas lui-même la batterie

Un barrage doit être planifié avant le déploiement des troupes. Il est défini par :
- son point d'impact ;
- sa durée (6 changements d'initiative maximum ou 6 tours de jeu, voir 27) ;
- et pour le barrage roulant, la direction et la vitesse du déplacement des marqueurs de barrage.

Le barrage est déclenché sur un ordre **tir et** sur un jet de **4**, **5** ou **6** sur 1d6. Il évolue ensuite de manière autonome jusqu'à sa fin.

Un barrage est représenté par un marqueur de 6 x 6 cm par batterie y participant.

Le mouvement des barrages se fait à chaque début de tour (voir 27) ou à tout changement d'initiative **et avant** tout mouvement de troupe. Sa vitesse, déterminée par le joueur avant le début de partie est de **1d6** ou **2d6 cm** par tour selon qu'il s'agit d'un déplacement lent ou rapide.

Toute unité se trouvant ou se déplaçant dans un barrage **subit automatiquement** le tir de la batterie impliquée.

25.6 - Tir de fumigènes

L'artillerie, les compagnies de soutien et du génie ont une capacité fumigène qui – hors scénario spécial – est limitée à une action pour la partie. Deux marqueurs de 6 x 6 cm par batterie ou un marqueur 6 x 6 cm par élément du génie ou de soutien pourront être posés sur table de la manière suivante :
- au même titre qu'un barrage fixe pour les batteries hors table, cela compte pour un des deux barrages de la batterie ;
- pour les batteries sur table les marqueurs seront posés a tout endroit en vue d'un observateur potentiel à 80 cm au maximum de celui-ci et en respectant les portées de tir ;
- adjacent à une compagnie du génie.

Un barrage fait de plusieurs marqueurs doit former un rectangle au moment de son déploiement. A chaque changement d'activation le joueur jette **1d6**, sur **5** ou **6** un marqueur est retiré pour chaque barrage présent sur la table (le vent se lève).

Note : les fumigènes bloquent la ligne de vue.

Premiers engagements pour les troupes américaines face aux survivants de l'Afrika Korps. La journée s'annonce chaude.

26 - Lignes de ravitaillement

Percée, raid, encerclement, tant de mots qui restent sans signification réelle sur nos tables. Afin d' y remédier, nous vous proposons les règles suivantes.

Définitions :
DF : dépôt fixe ;
DM : dépôt mobile ;
DR : distance de ravitaillement.

Les joueurs disposent d'une certaine quantité de DF et de DM. A tout moment, pour être ravitaillé une unité doit être à distance de ravitaillement d'un DF ou d'un DM.

S'il s'agit d'un DM alors celui-ci doit également être a distance de ravitaillement d'un DF, créant ainsi une chaîne partant des DF et passant par des DM jusqu'aux unités.

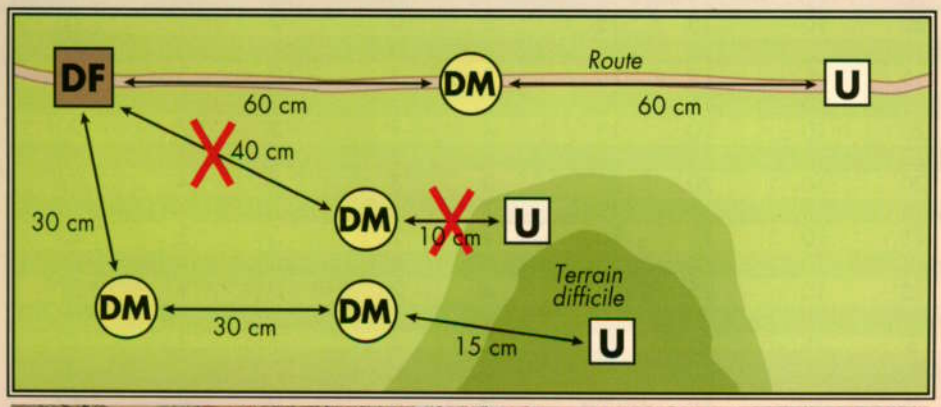
Les distances entre les éléments pour maintenir la chaîne sont de :
- 60 cm sur route ;
- 30 cm en terrain clair ;
- 15 cm en terrain difficile.

La distance à prendre en compte est la plus pénalisante entre l'élément recevant et l'élément transmettant le ravitaillement (voir exemple ci-contre).

Pour le combat :
- les DM se comportent comme des camions autonomes avec une capacité de deux soutiens pour le tir AA uniquement ;
- les DF, comme de l'infanterie retranchée avec une capacité de deux canons légers pour le tir AA uniquement. Ils ne peuvent pas reculer et sont détruits si repoussés.

Les DF ou DM **démotivés** coupent la chaîne de ravitaillement.

Les unités non ravitaillées ont :
- 1 au moral ;
- 2 pour tous les combats ;
et **demi-mouvement** pour les véhicules hors reconnaissance.



Une colonne blindée allemande traverse un village, l'ennemi n'est pas loin et un Pak s'est mis en batterie à l'entrée de l'agglomération.

27 - Alternative a l'activation

Pour ceux que le jeu de carte ne satisfont pas ou pour jouer des engagements plus importants, nous vous proposons ce nouveau système d'activation, toutes choses restant identique par ailleurs.

Les joueurs alternent les phases d'activation de leurs troupes comme suit :

1 - phase du joueur A :
- Jeu d'une carte d'ordre.
- Mouvement des barrages.
- Mouvement et combat des troupes, barrages, dans l'ordre voulu par le joueur.

2 - phase du joueur B : identique

Le joueur actif joue une carte d'ordre appelé **ordre principal** pour le plus haut de ses QG sur table.

- cas 1 : les bataillons ou unités autonomes commandés appliquant l'ordre principal jouent normalement ;

- cas 2 : les bataillons ou unités autonomes **hors RC** appliquant l'ordre principal ou **dans la RC mais** désirant appliquer un **ordre dif-**

TABLEAU DES CARACTÉRISTIQUES

Type	Protection	Mouvement			Portée		Tir		Cbt. rapproché		Coût
		Route	Clair	Accidenté	Non blindée	Blindé	Non blindée	Blindé	Non blindée	Blindé	
Matériel ALLEMAND :											
Sdkfz 250/251	1	25	20	10	15	15	1	0	1	0	8
Sdkfz 222/231	1	35	15	5	15	15	1	1	2	2	9
Marder	1	20	15	10	20	25	2	4	2	5	18
Pz II	2	20	15	10	15	15	1	1	2	2	17
Pz IIIH	3	20	15	10	20	20	3	2	4	3	21
Pz IIIJ	3	20	15	10	20	25	3	3	4	4	23
Pz IIIM	3	20	15	10	20	15	4	1	5	2	19
Pz IVF1	4	20	15	10	20	15	4	1	5	2	22
Pz IV F2	4	20	15	10	20	25	4	4	5	5	30
Tigre I	5	15	10	10	25	30	4	5	5	6	38
Pz 38(t)	2	20	15	10	25	20(60)*	5	3	0	0	27
Wespe	1	20	15	10	25	25(90)*	4	2	0	0	25
Hummel	1	20	15	10	25	25(150)*	5	3	0	0	29
50 mm AC	0	5	5	0	20	25	2	4	1	3	12
75 pak 40	0	5	5	0	20	25	3	5	2	4	18
75L12	0	5	0	5	20	15(45)	3	1	2	0	8
88L56	0	–	–	–	25	30(80)	3	6	0	0	24
Mortier de 120	0	–	–	–	(10 a 70)		4	2	0	0	10
105L28	0	–	–	–	25	25(90)	4	2	0	0	15
150L11	0	–	–	–	25	20(60)	5	3	0	0	18
150L30	0	–	–	–	25	25(150)	5	3	0	0	19
Matériel ITALIEN :											
AB 41	1	35	20	5	15	15	1	1	2	2	10
M14/41	3	20	15	10	20	25	3	2	4	3	21
Semovente 75/18	3	20	15	10	20	15	3	1	3	2	17
20L65 AA	0	5	5	5	15	15	2	1	1	0	6
47L32 AC	0	5	5	0	20	25	2	3	1	2	10
75L27	0	5	5	0	25	20	3	1	2	0	10
105L28	0	–	–	–	25	25	4	2	0	0	15
Matériel ANGLAIS :											
Bren carrier	1	25	20	10	15	15	1	0	1	0	9
Bren recco	1	25	20	10	15	15	2	0	2	0	10
Daimler scout	1	35	15	5	15	15	1	0	1	0	9
Daimler Mk2	1	35	15	5	15	20	1	2	2	3	12
Stuart	3	30	25	10	15	20	2	2	3	3	19
Crusader CS	3	25	20	10	20	15	4	1	5	2	20
Crusader Mk2	3	25	20	10	15	20	1	2	2	3	17
Crusader Mk3	3	25	20	10	20	25	3	3	4	4	24
Valentine	4	15	10	10	15	20	1	2	2	3	18
Lee/Grant	4	20	15	10	20	20	4	2	5	3	25
Sherman	4	20	15	10	20	25	4	3	5	4	28
Priest	2	20	15	10	25	25(90)*	4	2	0	1	27
2 Pdr	0	–	–	–	–	20	–	3	0	2	4
6 Pdr	0	5	5	0	20	25	2	4	1	3	12
40 mm AA	0	–	–	–	20	20	3	2	2	1	8
25 Pdr	0	–	–	–	25	25(90)*	4	2	0	0	15
Matériel AMERICAIN :											
Jeep recco	0	30	20	10	15	15	1	0	1	0	6
M6 GMC	0	30	15	5	15	20	0	2	0	3	10
M3A1	1	35	20	5	15	15	1	0	1	0	10
Half track	1	30	25	10	15	15	1	0	1	0	10
M4 HTMC (mortier de 81)	1	30	25	10	15	15(30)	2	0	1	0	12
T30 HMC (75 Howitzer)	1	30	25	10	20	15(45)	4	1	4	1	16 !!!
T19 HMC (105 Howitzer)	1	30	25	10	25	25(90)*	4	2	1	0	23
M3 GMC (75 AC)	1	30	25	10	20	25	2	3	2	4	18
Stuart	3	30	25	10	15	20	2	2	3	3	19
Lee/Grant	4	20	15	10	20	20	4	2	5	3	25
Sherman	4	20	15	10	20	5	4	3	5	4	28
37 mm AC	0	5	5	5	15	20	1	3	0	2	6
57 mm AC	0	5	5	0	20	25	2	4	1	3	12
105 mm	0	0	0	0	25	25(90)	4	2	0	0	15
155 mm	0	0	0	0	25	25(90)	3	5	0	0	19

* : artillerie automotrice tir sur ordre tenir uniquement.

(xx) : portée indirecte contre cible blindée et non blindée.

L'œil indifférent, deux chameaux regardent passer une colonne blindée britannique

SCENARIO

La campagne de Tunisie est une période particulièrement intéressante de la Seconde Guerre mondiale[1]. Elle prend place après la victoire britannique d'El Alamein et la première grande opération amphibie anglo-américaine (opération Torch). Elle marque la reprise des hostilités pour l'armée française d'Afrique qui combat âprement dans des conditions matérielles précaires tout au long de ces six mois.

Les Allemands jettent dans cette bataille des forces jusqu'alors refusées à Rommel. Les Italiens investissent quand à eux leurs meilleurs élément dans ce qui doit être le dernier rempart avant l'Europe. Désastre qu'il est sans doute permis d'appeler le « Stalingrad africain », cette campagne en trois temps a pourtant bien commencée pour les forces de l'Axe qui parviennent à stopper les Alliés avant de lancer une vigoureuse attaque à Kasserine sur des forces américaines inexpérimentées. Si douloureuse quelle soit, cette offensive, par manque de coordination et de moyens s'essouffle dans la boue et sonne le glas des espoirs germano-italiens qui perdent en Méditerranée la bataille du ravitaillement. l'Axe se voit désormais contraint a une lente agonie qui scellera le sort de dizaines de milliers de combattants expérimentés.

Le scénario que nous vous proposons se déroule les 30 et 31 Janvier 1943. Cet engagement oppose la 21. Panzer à des forces françaises et américaines. Les allemands soucieux de contrôler les passes de la Grande Dorsale décident d'en chasser les français qui s'y sont implantés à la suite de l'offensive du 19e corps en Décembre 1942.

Ordres de bataille

● **Français** - réguliers très motivés
- Brigadier déployé en [A, B ou C]
1 x chef de brigade infanterie
- 2e bataillon, 2e RTA [A]
1 chef de bataillon servant
3 x infanteries
1 x soutien
- 1er bataillon 3e zouave [B]
1 chef de bataillon servant
3 x infanteries
1 x soutien
- Eléments du 2e RTA et du 3e RCA [C]
4 x infanteries dont 1 chef de bataillon
➢ Eléments autonomes déployés et attachés en [A, B ou C]
2 x 75mm + camions
1 x observateur d'artillerie
- Elément indépendants déployés et attachés en [A, B ou C]
1 x 47 mm AC italien + camion
1 x 37 mm AC américain + camion

● **Renforts américains** - bleus motivés
- Divisionnaire (devient le QG le plus élevé sur table)
1 x infanterie + jeep
- Brigadier
1 x infanterie +jeep
- Bataillon de chars
3 x sherman
- Bataillons d'infanterie x 2
3 x infanteries
1 x 37mm AC
2 x half-tracks
- Eléments autonomes
1 x 105mm + camion
1 x observateur + jeep
- Elément indépendants
1 x T30 HMC
Arrivent par [D] le 31 janvier.

● **Allemands**
Eléments de la 21. Panzer - vétérans très motivés
- Divisionnaire
1 x infanterie + voiture
- Brigadiers x 2
infanterie + sdkfz 250
- Bataillon
1 x Panzer IV F2
2 x panzer III J
- Bataillon
3 x infanteries
1 x soutien
1 x Sdkfz 251
- Bataillon
3 x infanteries
1 x soutien
1 x camion lourd
- Eléments autonomes
1 x 105mm
1 x Wespe
1 x observateur + jeep
1 x Sdkfz 222
Elément indépendants
2 x Marder
1 x 88 mm + camion
1 x 50 mm + camion
1 x 75L12 + camion
Déployés librement dans la zone allemande

Note : chaque bataillon allemand et américain comporte un élément QG de bataillon.

Le scénario se joue en deux fois :

- 8 tours le premier jour ou un paquet de 32 cartes. A l'issue de cette première partie les éléments démotivés ne le sont plus et les éléments qui le souhaitent peuvent se redéployer a 10 cm de leur BHQ.

- le second jour voit l'arrivée des Américains pour 8 nouveaux tours ou 32 nouvelles cartes. Le QG divisionnaire devient le QG le plus élevé sur la table.

Conditions de victoire

- victoire stratégique allemande si le joueur contrôle [A, B et C] ;
- victoire tactique allemande si le joueur contrôle [A et B] ;
- victoire stratégique alliée si les Allemands ne tiennent aucun point ;
- victoire tactique alliée si les Allemands ne tiennent qu'un point.

Epilogue : le 31 les allemands s'emparent des cols malgré les contres attaques américaines. Ils ne parviennent cependant pas à déboucher, stoppés dans leur élan par les chasseurs de chars de la 1re DB. Les éléments sont maintenant en position pour la fulgurante offensive de Kasserine qui aura lieu le mois suivant.

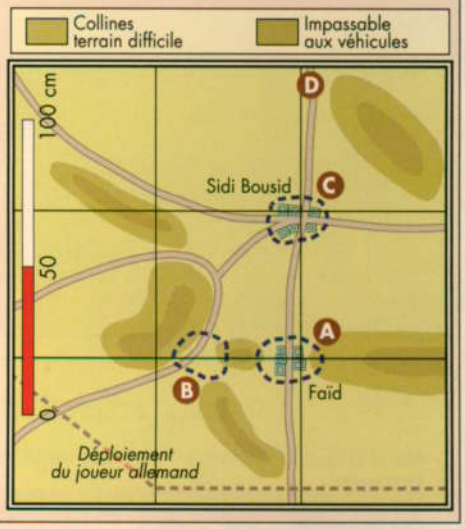


TABLEAU DES CARACTÉRISTIQUES

Type d'unité	Tir			Combat rapproché		Vitesse*	Déf.	Coût
	Cible blindée	Cible non blindée	Portée (cm)	Cible blindée	Cible non blindée			
troupes non blindées (toutes nationalités) :								
Cavaliers	0	1	15	0	2	20/10/20	0	6
Attelage hippomobile	–	–	–	0	0	10/5/15	0	1
Motos	0	1	15	0	2	20/5/40	0	6
Voiture	–	–	–	0	0	10/5/35	0	1
Voiture TT	–	–	–	0	0	20/10/30	0	1
Camion	–	–	–	0	0	20/5/30	0	2
Camion lourd	–	–	–	0	0	15/5/25	0	2
Servants	0	0	15	0	1	10/5/15	0	3
Réservistes	0	0	15	0	1	10 (15)/5 (10)/15	0	3
AL	0	1	20 (30**)	0	0	10/5 (10)/15	0	4
Infanterie	0	1	15	1	2	10 (15)/5 (10)/15	0	4
AL	0	2	20 (30)	1	1	10/5 (10)/15	0	5
Troupe de choc	0	1	15	2	3	10 (15)/5 (10)/15	0	5

* : *terrain clair / accidenté / route. Entre parenthèses : sur ordre assaut.*
** : *tir indirect.*

férent (détenu dans la main de cartes) doivent effectuer un test de commandement et obtenir **7 ou +** avec 2d6.

– cas 3 : les bataillons ou unités autonomes **hors RC** et désirant appliquer un ordre différent doivent effectuer un test de commandement et obtenir **9 ou +** avec 2d6.

Les modificateurs suivants s'appliquent :

– bleus : **– 1** aux dés ;

– vétérans : **+ 1** aux dés.

Procédure de changement de carte

– le joueur en phase annonce au début de son tour son intention de changer une ou ses cartes d'ordre ;

– il joue ses troupes avec ses cartes d'ordre actuelles avec les pénalités suivantes : le cas 1 précédent obéit aux pénalités du cas 2, le cas 2, au cas 3, le cas 3 ne joue pas.

– après avoir joué ses troupes, le joueur peut changer ses cartes.

Notes :

– une carte **aviation** doit être jouée comme ordre principal ;

– un élément isolé de son bataillon ne pourras être joué que lorsqu'il sera de nouveau commandé ;

– un QG détruit pourras être remplacé en début de tour suivant en réussissant un test de **7 ou +** avec 2d6.

28 - MODIFICATIONS

● Afin de pouvoir servir d'appui au tir contre un élément de blindé de **protection supérieure à 1**,un élément doit disposer d'un facteur de tir **supérieur à 0**.

● Les blindés de protection **supérieure à 1** bénéficient d'un bonus **de – 1** a leur test

FICHES DE FORMATIONS

DIVISION BLINDÉE US

Moral et qualité : motivés,de bleus à réguliers
Etat major :

QG de division : 1 x infanterie + voiture	0-1
QG de brigade : 1 x infanterie + voiture*	0-3
Unités autonomes :	
Compagnie de transmission radio + half-track	0-2
Jeep recco	0-10
M3A1 recco	0-4
T19 HMC (105)	0-3
Observateur d'artillerie + jeep	0-2
Unités indépendantes :	
Canon antichar de 37 mm + camion	0-1
Canon antiaérien de 40 mm + camion	0-4
T30 HMC	0-3
M3 GMC	0-2
M6 GMC	0-2
M4 HMC	0-2
Stuart	0-1
Compagnie de génie[1] (troupe de choc) = camion	0-3
Bataillons[2] :	
● 3 Stuarts	0-2
● 3 Grant ou sherman	0-4
● 3 infanteries 1 antichar de 37 mm 2 half-tracks	0-3

Notes :
1 - Il est possible de former un bataillon avec les compagnies
2 - Un élément est désigné comme QG de bataillon ou un élément de servant + jeep est rajouté

DIVISION D'INFANTERIE US

Moral et qualité : motivés,de bleus à réguliers
Etat major :

QG de division : 1 x infanterie + voiture	0-1
QG de brigade : 1 x infanterie + voiture 2 x 37 mm AC + 2 x camion	0-3
Unités autonomes :	
Compagnie de transmission radio + camion	0-2
Jeep recco	0-6
M3A1 recco	0-2
Artillerie divisionnaire de 105 mm + camion lourd	0-3
Artillerie divisionnaire de 155 mm + camion lourd	0-1
Observateur d'artillerie + jeep	0-2
Unités indépendantes :	
Canon antichar de 37 mm + camion	0-2
Canon antiaérien de 40 mm + camion	0-4
T30 HMC	0-1
M3 GMC	0-2
M6 GMC	0-1
Compagnie de génie[1] (troupe de choc) = camion	0-4
Bataillons[2] :	
● 3 infanteries 1 soutien 2 camions	0-9

Notes :
1 - Il est possible de former un bataillon avec les compagnies
2 - Un élément est désigné comme QG de bataillon ou un élément de servant + jeep est rajouté

DIVISION BLINDÉE GB

Moral et qualité : Motivés a très motivés, réguliers à vétérans
Etat-major :

QG de division :1 x inf. + voiture ; 2 x daimler scout recco	0-1
QG de brigade :1 x inf. + voiture ; 1 x appui + Bren carrier	0-1
QG de brigade :1 x char ; 2 x daimler scout recco	0-1
Unités autonomes :	
Compagnie de transmission radio +camion	0-2
Daimler scout recco	0-3
Daimler Mk2 recco	0-3
Observateur d'artillerie = jeep	0-1
Artillerie divisionnaire de 25 pdr + camion lourd	0-3
AM7 Priest	0-2
Unités indépendantes :	
Canon antichar de 37 mm + camion	0-1
Canon antiaérien de 40mm + camion	0-3
Compagnie de génie[1] (troupe de choc) = camion	0-3
Bataillons[2] :	
● 3 chars[3] 1 daimler scout recco	0-3
● 3 infanteries 1 soutien 1 antichar de 6 pdr 3 camions ; 2 Bren recco	0-1
● 4 infanteries 1 antichar de 6 pdr 1 Bren recco ; 1 Bren carrier ; 1 camion lourd	0-3

Notes
1 - Il est possible de former un bataillon avec les trois compagnies
2 - Un élément est désigné comme QG de bataillon ou un élément de servant est rajouté
3 - Bataillons homogènes de Grant, Sherman, Stuart ou Crusader Mk2

DIVISION D'INFANTERIE GB

Moral et qualité : motivés à très motivés, réguliers à vétérans
Etat major :

QG de division : 1 x infanterie + voiture	0-1
QG de brigade : 1 x infanterie + 1x appui + 1 x Bren carrier	0-3
Unités autonomes :	
Compagnie de transmission radio + camion	0-3
Bren recco	0-3
Daimler Mk2 recco	0-3
Artillerie divisionnaire de 25 pdr + camion lourd	0-6
Observateur d'artillerie + jeep	0-2
Unités indépendantes :	
Canon antichar de 6 pdr + camion	0-2
Canon antichar de 17 pdr + camion	0-1
Canon antiaérien de 40 mm + camion	0-3
Compagnie de génie[1] (troupe de choc) + camion	0-3
Bataillons[2] :	
● 4 infanteries 1 x 2 pdr antichar 1 camion 1 Bren recco	0-9
● 1 infanterie 3 soutiens 2 camions	0-1

Notes :
1 - Il est possible de former un bataillon avec les compagnies
2 - Un élément est désigné comme QG de bataillon ou un élément de servant + jeep est rajouté

de moral consécutif à la destruction d'un ami si celui-ci n'est pas lui-même un blindé.

Règle optionnelle

La campagne du désert étant très mobile, nous vous proposons l'amendement suivant : la prise de flanc est possible même si le mouvement n'a pas commencer sur le flanc de l'adversaire. ❐

FICHES DE FORMATIONS

– les éléments se trouvant avec certains QG de brigade peuvent être attachés à un bataillon de la brigade ;

– les bataillons seront de préférence utilisés entier, les unités indépendantes pourront quand à elles être utilisées et attachées au gré du joueur.

– au sein d'une même division, moral et qualité seront généralement homogènes, certaines troupes pourront cependant faire exception (éléments de reconnaissance un niveau au dessus du reste).

DIVISION BLINDÉE ITALIENNE

Moral et qualité : peu motivée à motivée.Réguliers à vétérans
Etat major :
QG de division : 1 x infanterie + voiture 0-1
QG de brigade : 1 x M14/41 0-1
QG de brigade : 1 x infanterie + voiture 0-1
1 x infanterie + moto
1 x infanterie + moto recco
Unités autonomes :
Compagnie de transmission radio + camion 0-2
AB 41 recco 0-1
Infanterie + moto recco 0-1
Observateur d'artillerie + voiture 0-1
Artillerie divisionnaire de 75L27 + camion 0-2
Artillerie divisionnaire de 105L28 + camion lourd 0-1
Unités indépendantes :
Canon antichar de 47 mm + camion 0-1
Canon antiaérien de 20 mm + camion 0-3
Semovente 0-2
Compagnie de génie (troupe de choc) = camion 0-1
Soutien 0-1
Bataillons[1] :
● 3 x M14/41 0-3
● 3 x infanteries 0-2
1 x appui
1 x 47 mm antichar
1 x camion
1 x camion lourd

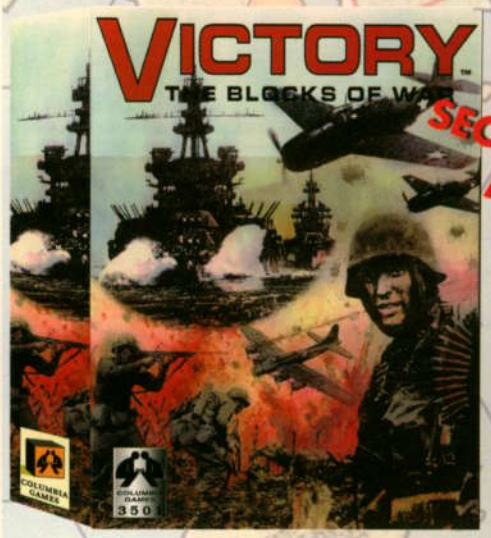
Notes :
1 - Un élément est désigné comme QG de bataillon ou un élément de servant + voiture est rajouté

PANZER-DIVISION

Moral et qualité : motivée à très motivée, réguliers à vétérans
Etat-major :
QG de division : 1 x infanterie + voiture 0-1
QG de brigade : 1 x Panzer IVF2 0-1
QG de brigade : 1 x infanterie + voiture 0-2
1 x mortier de 120
1 x antichar de 50 mm ou de 75 mm
(1 x 75 L12 ou 1 x 150L11) ou 1 x GW38t[1]
3 x camions
Unités autonomes :
Compagnie de transmission radio + camion 0-2
SdKfz 250 + infanterie recco 0-1
SdKfz 222 recco 0-2
Observateur d'artillerie + voiture 0-2
Artillerie divisionnaire de 105 mm + camion lourd 0-2
Artillerie divisionnaire de 150 mm + camion lourd 0-1
Wespe ou Hummel 0-1
Unités indépendantes :
Canon antichar de 50 mm ou 75 mm + camion 0-1
Marder 0-3
Compagnie de génie[2] (troupe de choc) + camion 0-3
Bataillons[3] :
● 3 infanteries 0-4
1 x soutien
1 x camion lourd ou 1 Sdkfz 251[3]
● 2 x Pz IIIJ + 1 x Pz IVF2 0-2

Notes :
1 - Une seule brigade avec chacun des deux choix
2 - Il est possible de former un bataillon avec les trois compagnies
3 - Un élément est désigné comme QG de bat. ou un élément de servant + voiture est rajouté
4 - Un seul bataillon au maximum avec le Sdkfz

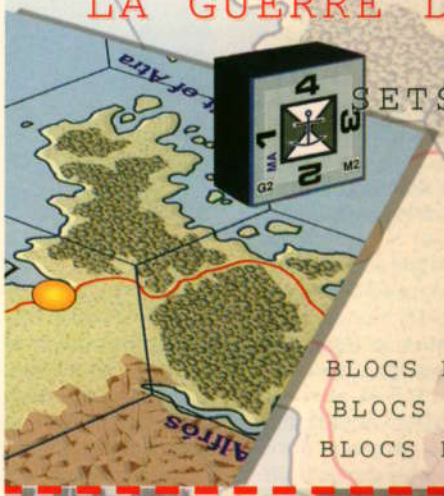
VICTORY™
THE BLOCKS OF WAR



SYSTEME GENERIQUE SECONDE GUERRE MONDIALE

COLUMBIA GAMES
TILSIT ÉDITIONS

LA GUERRE DES BLOCS



SETS DE 2 CARTES

BLOCS ELITES
BLOCS EXTRA
BLOCS MULTI-

En vente chez votre revendeur habituel.
Infos tél. TILSIT Éditions : 01 69 79 69 28 - France
Infos en direct : www.tilsit.fr

Ou par correspondance en retournant ce bon de commande dûment complété (à TILSIT Éditions, 37 route de Versailles 91 160 CHAMPLAN), muni de votre règlement par chèque bancaire à l'ordre de TILSIT Éditions.

JE SOUSSIGNÉ
NOM PRÉNOM
ADRESSE
CP VILLE

COMMANDE par le présent document
☐ LE JEU VICTORY au prix unitaire de 290 F + 31,60 F de frais de port. VO
LES CARTES SUPPLEMENTAIRES
☐ exemplaire(s) de 2 Cartes Deserts/Canaux au prix unitaire de 75 F + 6,70 F de frais de port. VO
☐ exemplaire(s) de 2 Cartes Iles au prix unitaire de 75 F + 6,70 F de frais de port. VO
☐ exemplaire(s) de 2 Cartes Oceans au prix unitaire de 75 F + 6,70 F de frais de port. VO
☐ exemplaire(s) de 2 Cartes Steppes au prix unitaire de 75 F + 6,70 F de frais de port. VO
☐ exemplaire(s) de 2 Cartes Fjords au prix unitaire de 75 F + 6,70 F de frais de port. VO
LES PIONS SUPPLEMENTAIRES
☐ exemplaire(s) de 50 Pions Rouges (Extra) au prix unitaire de 95 F + 16 F de frais de port. VO
☐ exemplaire(s) de 50 Pions Bleus (Extra) au prix unitaire de 95 F + 16 F de frais de port. VO
☐ exemplaire(s) de 50 Pions Gris (Multi-joueurs) au prix unitaire de 95 F + 16 F de frais de port. VO
☐ exemplaire(s) de 50 Pions Verts (Multi-joueurs) au prix unitaire de 95 F + 16 F de frais de port. VO
☐ exemplaire(s) de 50 Pions Rouge (Elites) au prix unitaire de 95 F + 16 F de frais de port. VO
☐ exemplaire(s) de 50 Pions Bleus (Elites) au prix unitaire de 95 F + 16 F de frais de port. VO
☐ exemplaire(s) de 50 Pions Gris (Elites) au prix unitaire de 95 F + 16 F de frais de port. VO
☐ exemplaire(s) de 50 Pions Verts (Elites) au prix unitaire de 95 F + 16 F de frais de port. VO

Signature : Ci-joint mon règlement
Signature d'un parent pour les mineurs d'un montant de F

Si vous souhaitez régler par carte bancaire VISA ou EUROCARD-MASTERCARD : indiquez le numéro de votre carte bancaire :
et sa date limite de validité :

Offre valable en France métropolitaine jusqu'à épuisement des stocks disponibles.

Les jeux sont en VO, et ne sont pas disponibles en français

NO HAN PASADO !

Madrid, novembre 1936

SCÉNARIO
¡ NO PASARAN !
GUERRE ECLAIR !

A LA FIN du mois d'octobre 1936, l'Armée d'Afrique du général Franco, auréolée du prestige de la libération de l'Alcazar de Tolède, est aux portes de Madrid. Aux yeux de tous, il ne fait aucun doute que la victoire des insurgés n'est désormais plus qu'une question d'heures.

Olivier PEYNOT

Gardes d'assaut combattant du côté des républicains durant la défense de Madrid.
Figurines 15 mm Peter Pig et véhicule 15 mm Skytrex, peints par Pierre Laporte. Photo Olivier Saint-Lot.

La situation critique contraint le gouvernement républicain du socialiste Largo Caballero à quitter Madrid pour la capitale du Levant, Valence, et ce malgré les protestations énergiques des ministres d'obédience anarchiste. Une junte de défense est alors mise en place et représente tous les grands partis et organisations de gauche (CNT, FAI, PCE, etc.), à l'exception du POUM, alors peu implanté à Madrid. La défense de la capitale est confiée au général Miaja, et un nouvel état-major est installé avec pour chef le Commandant Vincente Rojo. Dans les rues de la capitale fleurissent drapeaux, banderoles et pancartes frappés de slogans galvanisants, et partout, les haut-parleurs de la radio diffusent des communiqués exhortant à la lutte. C'est toute une population ouvrière qui se mobilise, et qui gagne les fortifications des faubourgs aux cris de « No pasaran ! ».

Mais en dépit de l'enthousiasme des miliciens, le commandement républicain ne peut compter que sur ses propres ressources. Interdiction, donc, de faire appel aux quatre brigades mixtes (unités de base de la future Armée Populaire, composées en partie de troupes régulières), en formation au sud-est de la ville et destinées à porter plus tard un coup à l'aile droite franquiste. Ce sont donc quelques 25 000 fantassins pour la plupart improvisés, appuyés par quatre-vingt canons, qui vont assurer la défense de la capitale.

Pour leur part, les forces nationalistes se composent de neuf colonnes totalisant 30 000 combattants, ainsi que d'une soixantaine de blindés principalement de provenance allemande et italienne. Le moral des légionnaires du Tercio et des regulares marocains est excellent, et les hommes sont surs de la victoire. Le 7 novembre à 6 h précises, l'artillerie franquiste totalisant 26 batteries ouvre le feu suivant un arc de cercle allant de Villaverde à Boalilla del Monte. L'infanterie s'avance peu après, mais doit faire face non seulement à une résistance inattendue, mais aussi à de violentes contre-attaques soutenues par une poignée de chars T26 de 8,5 tonnes, de fabrication soviétique, qui, avec leurs canons de 45 mm, constituent une surprise de mauvais goût pour les rebelles... Les miliciens ne reculent plus affolés comme aux premiers jours de l'insurrection, mais luttent maison par maison et disputent âprement chaque mètre de sol madrilène.

VIVA LA MUERTE !

A l'aube du 8, dans la Casa del Campo (le bois de Boulogne madrilène), les miliciens voient apparaître face à eux une nuée d'hommes en marche. En bras de chemises et les manches retroussées malgré le froid, les légionnaires passent à l'attaque baïonnette au canon. Les troupes « africaines » gagnent péniblement du terrain, puis sont bloquées à la lisière du parc par les républicains qui s'accrochent à la zone boisée. Dans les faubourgs du sud-ouest, la bataille fait rage, mais grâce aux fortifications, les défenseurs contiennent tous les assauts. Dans les tranchées combattent au coude à coude les quatre bataillons de choc du 5e régiment communiste, le bataillon de la FETE (syndicat des travailleurs de l'enseignement), et, quelques centaines de mètres plus loin, le bataillon de la FUE (organisation d'étudiants). Le pont de Ségovie, que les Marocains tentent de prendre sans souci des pertes, est défendu entre autres par un bataillon de femmes. On y voit le leader Arturo Acébez, dans une attitude quasi-suicidaire, se dresser face aux assaillants, juché sur un « camion de culture populaire » (probablement peint par les étudiants des Beaux Arts, passés maîtres dans l'art du camouflage). Un pistolet en main, un mégaphone dans l'autre, il exhorte ses hommes à ne pas reculer : *les Maures ne passeront pas !* Ces terribles combattants à la férocité légendaire, font preuve d'une témérité à toute épreuve. Ainsi, et ce alors que les corps à corps se font de plus en plus fréquents, un Tabor de regulares est anéanti jusqu'au dernier homme lors d'une furieuse charge à la baïonnette.

Le miliciens se défendent au cocktail Molotov, à la dynamite et aux grenades à souffle Lafitte. Les rebelles répliquent avec des grenades allemandes ou italiennes, des Lafitte, et même avec des morceaux de fonte coudés bourrés de mitraille. Les « dinamiteros » républicains, anciens mineurs pour la plupart, dépècent les chars franquistes à coups de bombes lancées à l'aide de frondes.

L'attaque rebelle piétine. A bord d'une « tankette » italienne CV33 détruite par les miliciens, on trouve parmi les papiers de l'officier fasciste tué « la orden general de operaciones para el attaque de Madrid », c'est à dire le plan d'attaque complet franquiste sur Madrid, à la grande et légitime stupéfaction des républicains. Le général Goriev, attaché militaire soviétique auprès du chef d'état-major V. Rojo, dira « *Insensé, distribuer à des officiers de chars en opération un document de cette nature, ces gens sont fous !* ».

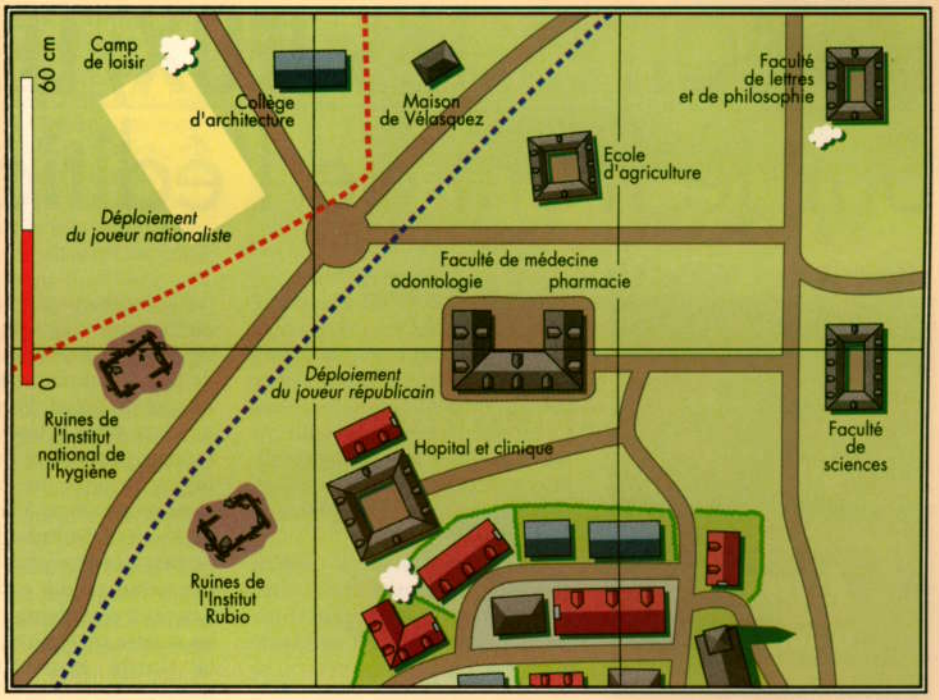
Le 9 novembre, les combats débouchent sur une inextricable guerre de positions. En effet, dans le parc de la Casa del Campo, les franquistes sont tenus en échec par la 3e brigade mixte républicaine qui contre-attaque sans répit. Sur le Pont des Français, le commandant Romero et se hommes s'accrochent au terrain, malgré les tirs d'artillerie incessants et les vagues d'assaut ennemies sans cesse renouvelées. Pour venir en aide à Miaja, le général Pozas, chef de l'armée du centre

(le front d'Aragon), détache sur le front de la capitale la colonne de milices anarcho-syndicaliste de Ciprianno Mera, puis les milices autonomistes catalanes sous les ordres des lieutenants-colonels Blanco et Valdès. Au cours des jours qui suivent, attaques et contre-attaques se succèdent, et les franquistes parviennent à conquérir plus des trois-quarts de la Casa del Campo. La situation semble alors devenir critique pour les défenseurs, abandonnés au fur et à mesure par les dirigeants et dignitaires républicains.

LES INTERNATIONAUX ARRIVENT

A partir de cette période, deux éléments vont jouer un rôle déterminant dans la défense désespérée de la capitale. D'abord l'intervention les 10 et 11 novembre des 1 900 hommes de la 11e brigade internationale. Il y a le bataillon Edgard André, sous les ordres de Hans Kahle, composé d'allemands avec une section de mitrailleurs anglais, le bataillon Commune de Paris, composé de français et de belges et commandé par Jules Dumont, et le bataillon Dombrowski sous le commandement de Boreslav Ulanovski composé de polonais, hongrois et slaves. Ces trois unités sont sous les ordres du hongrois Kléber, de son vrai nom Manfred Stern. Aussi, le 14 novembre, l'arrivée à Madrid de la colonne Durruti stimule les défenseurs. Forte de 1 800 militants anarcho-syndicalistes menés par le leader charismatique Buenaventura Durruti, elle a quitté la veille la caserne Bakounine à Barcelone. Le 15 novembre, elle contre-attaque sans succès à quatre reprises dans le secteur de la Casa del Campo. Les franquistes, de leur position fortifiée du mont Garibatas, dominent la situation. Dans l'après-midi du même jour, la colonne Libertad Lopez du PSUC, désignée à tort par la propagande stalinienne comme étant une unité anarchiste, ne résiste plus à la pression de plus en plus forte de l'ennemi, et se débande, laissant libre le passage de la rivière Manzanares. Le général rebelle Ascensio la franchit avec ses troupes, et s'infiltre dans la Ciudad Universitarla, la cité universitaire récemment construite dont ils occupent l'école d'architecture.

Ainsi débute un des affrontements les plus meurtriers de ce conflit, qui laisse déjà préfigurer les combats urbains de la seconde guerre mondiale. Les combats de rues des jours précédents se répètent, avec toujours plus de violence. Dans les deux camps, on rivalise de férocité, et certains combattants sont pris d'ivresse par l'ampleur de la tuerie. Les regulares marocains égorgent leurs prisonniers, et jettent par les fenêtres les blessés « rouges » pour éviter que leurs gémissements ne les fassent repérer. Dans les bâtiments universitaires, on se bat pour un étage, une pièce, un escalier. On se bat de palier en palier. A l'hôpital-clinique, les allemands du bataillon Thaelmann placent des bombes dans les ascenseurs et les renvoient aux maures qui occupent l'étage inférieur. Une compagnie polonaise du bataillon Dombrowski est anéantie jusqu'au dernier homme dans la Casa de Vélasquez. A un moment, les marocains font reculer les anarchistes de Durruti jusqu'à la Plaza de Moncloa. Puis voyant d'autres compagnons accourir en sens inverse, les hommes de la CNT contre-attaquent, Durruti à leur tête. Ils prennent d'assaut la faculté des sciences occupée par les rebelles et se battent à la grenade et à l'arme blanche



dans les vestibules, les escaliers et les caves. A l'aube du 18 novembre, les brigades internationales sont relevées, mais l'état major refuse de relever les 400 survivants de la colonne Durruti qui combattent sans répit et pataugent dans la boue depuis leur arrivée au front. Le 19 novembre à 14 h, Durruti est abattu dans des circonstances demeurées mystérieuses.

L'ATTAQUE S'ESSOUFFLE

Les combats dans la cité universitaire durent encore jusqu'au 23 novembre. A cette date, l'armée franquiste contrôle les trois-quarts du secteur, et ses postes les plus avancés sont la clinique et l'hôpital Santa Cristina. Ici, leur avance en direction de la Plaza de Moncloa se voit bloquée par le feu intense que déchaînent les républicains depuis le pavillon de la philosophie. Des deux côtés, les combattants à bout de forces creusent des tranchées et dressent des fortifications, puis l'activité sur le front se ralentit peu à peu.

Le 23 novembre, à Leganes, une réunion des commandants rebelles présidée par Franco décide de stopper l'assaut frontal sur Madrid. Ce sont désormais les raids aériens aux bombes incendiaires qui vont frapper la population civile, telle une vengeance aveugle de n'avoir pas conquis la capitale dans les délais prévus... *No han pasado !* - ils ne sont pas passés !

SCENARIO

Le scénario se joue en trois paquets de 32 cartes.

Le joueur nationaliste doit occuper tous les édifices pour remporter une victoire totale, et au moins trois édifices en zone républicaine pour une victoire partielle.

Le joueur républicain doit repousser les troupes nationalistes hors table pour une victoire totale, et maintenir le contrôle d'au moins trois édifices pour une victoire partielle.

Ordre de bataille

● **Joueur nationaliste**

1 élément de commandement de division
3 colonnes, chacune composée de :
- 1 élément commandant de brigade
- 1 bataillon de légionnaires à 4 éléments
- 1 tabor de regulares à 3 éléments
- 1 batterie

Deux batteries sont dotées de canons de 75, la troisième est équipée de pièces de 105 mm.

Une des deux colonnes équipée de 75 mm entre en jeu à la première carte noire retournée au deuxième paquet.

Un élément indépendant de tankettes CV33 intervient au premier As noir.

● **Joueur républicain**

1 élément de commandement de division
2 batteries indépendantes de 75 ou 77 mm
11e BI :
- 1 élément de commandement de brigade
- 3 bataillons à quatre éléments chacun (bataillons Edgard André, Commune de Paris et Dombrowski)

12e BI :
- 1 élément de commandement de brigade
- 3 bataillons à quatre éléments chacun (bataillons Garibaldi, Thaelmann et André Marty).

Colonne Durruti, entre en jeu à la première carte rouge retournée au second paquet de cartes :
- 1 élément de commandement de brigade
- 2 bataillons à cinq éléments chacun. Un élément par bataillon peut être désigné comme dinamiteros, et le moral de la colonne est automatiquement considéré comme fanatique. ❐

GLOSSAIRE DES ABRÉVATIONS EMPLOYÉES DANS LE TEXTE

CNT : confédération nationale du travail, puissante centrale syndicale anarchiste
FAI : fédération anarchiste ibérique
PCE : parti communiste espagnol
POUM : parti ouvrier d'unification marxiste, organisation issue de l'union de divers partis communistes révolutionnaires
PSUC : parti socialiste unifié de Catalogne

LES BOITES, LES JEUX, LES REGLES
Sur le front de l'édition

JUNE 6, D-DAY 1944

Encore une fois voici un jeu sur la bataille de Normandie de 1944 qui porte bien mal son nom. En effet, le 6 juin ne correspond qu'à un des treize tours de jeu qui permet de simuler toutes les opérations du mois de juin 1944 ! Par ailleurs les deux belles cartes représentent toute la Normandie, de Caen à Carteret et de Cherbourg à Coutances, où se sont déroulées les opérations et pas seulement les plages d'Omaha comme le laisserait pourtant supposer les illustrations de la boite largement inspirées du film de Spielberg sur le soldat Ryan.

En fait, ce jeu est le dernier volume en date de la série des Gameplayer publié par GMT qui compte déjà deux jeux avec *Glory* et *Battles of North Africa*. Les lecteurs de *VaeVictis* qui ont essayé les jeux *Rivoli 1797* et *Les Pyramides 1798* (VV 18 et 23) de la série *Jours de Gloire* n'auront pas de difficultés majeures à assimiler le système de jeu puisqu'il lui est très similaire.

Effectivement, comme avec toutes les dernières productions de Richard Berg, la séquence de jeu s'articule autour de tirages aléatoires de marqueurs d'activation qui permettent de jouer les différentes formations. L'incertitude introduit par ces tirages devient ainsi un paramètre crucial à prendre en compte dans la stratégie et rend le jeu beaucoup plus dynamique. Ici chaque marqueur permet d'activer une division (représentée par trois ou quatre pions à l'échelle du régiment) tandis que le nombre de marqueurs disponibles à chaque tour est fonction du nombre de points logistiques reçus par chaque camp et d'un jet de dé. On retrouve également des valeurs de cohésion au rôle non négligeable lors de la résolution des combats pour chaque unité. Comme on peut s'y attendre ces valeurs vont du pitoyable pour les volontaires de l'Est à l'extraordinaire pour les parachutistes ou certaines unités de panzers.

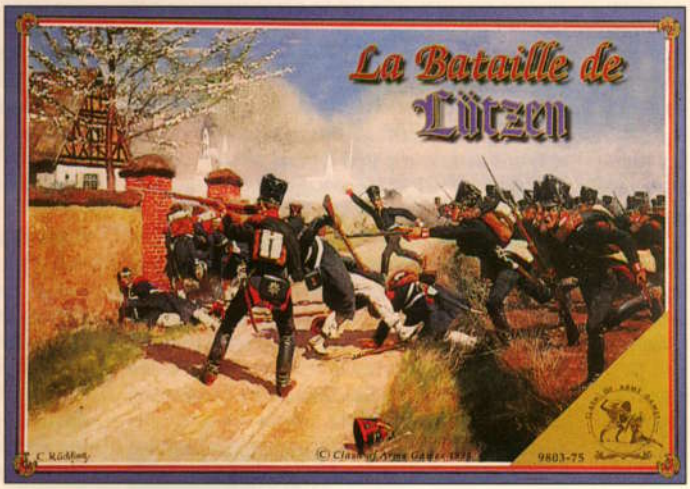
Pour le reste, Seconde Guerre mondiale et Normandie obligent, il existe des règles importantes sur les points blindés et antichars, le bocage, l'artillerie (terrestre et navale) et l'aviation. Autre point d'intérêt qui permet d'expliquer la précipitation alliée et l'opiniâtreté allemande l'attribution de Points de Victoire pour la capture d'objectifs géographiques en nombre variable suivant le tour de capture.

Au final, voici un jeu bien ficelé aux mécanismes abordables qui devrait combler tous ceux qui ont été mis en appétit par la Normandie grâce au jeu en encart de ce numéro de VV.

June 6, jeu en anglais de complexité moyenne, édité par GMT comprend deux cartes et 560 pions particulièrement gâtés avec notamment deux magnifiques cartes signées Rick Barber et un milliers de pions étonnants de réalisme. Rappelons en effet que les pions de cette série arborent les uniformes portés par les protagonistes. Or, avec une armée française reconstituée à la hâte après le désastre de Russie les unités ne peuvent être que variées. On découvre ainsi à côté des malheureux régiments provisoires les solides régiments des marins, la Garde Impériale (et sa musique !) et une multitude d'alliés aux uniformes bigarrés. En face, les coalisés sont également superbes avec notamment les puissantes gardes russes et prussiennes.

Dans le domaine des règles, le livret de la quatrième édition n'est pas inclus. On note toutefois que les règles ne sont plus celles de la troisième édition. Ainsi, des règles de commandement et de nouvelles règles de mêlée sont introduites.

Avec *La bataille de Lützen*, CoA quitte enfin la campagne des 100 jours après avoir proposé un jeu sur chacune des quatre principales batailles au cours des dernières années. En fait, Lützen est la première victoire française du glorieux printemps 1813.



LA BATAILLE DE LÜTZEN

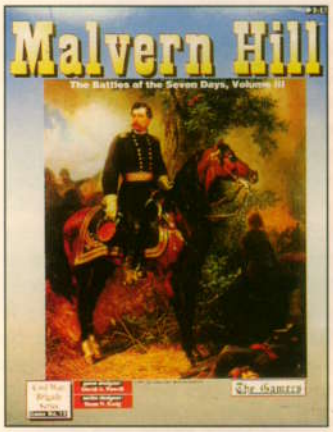
La célèbre série *La bataille*, produit actuellement par Clash of Arms, s'enrichit d'un nouveau volume (le dixième !) avec ***La Bataille de Lützen***. Cette série se propose de nous faire revivre les batailles napoléoniennes à l'échelle du bataillon avec un luxe de détails, autant dans les règles que dans les composants du jeu.

Côté matériel, les joueurs sont

La situation elle-même est étonnement intéressante avec une armée coalisée concentrée afin de détruire le corps de Ney dispersé et isolé. Mais rapidement les renforts français surgiront de toute part pour transformer cette défaite potentielle en victoire impériale. La partie risque cependant d'être âprement disputée puisque l'armée française n'est plus ce qu'elle était avec en particulier une absence cruelle de cavaliers en grand nombre.

Amoureux de l'Empire voici un jeu devant lequel vous ne pourrez pas résister ... malgré un prix prohibitif !

La Bataille de Lützen, jeu en anglais assez complexe édité par CoA, comprend deux cartes et plus de 1 000 pions.



MALVERN HILL

Ce jeu n'est rien moins que le treizième volume (!) de la première série conçue par l'éditeur américain The Gamers, la *Civil War Brigade series*. Comme son nom l'indique, cette série a pour ambition d'offrir aux joueurs la possibilité de simuler les principales batailles de la guerre de Sécession américaine à l'échelle de la brigade. Elle a pour principale originalité de mettre l'accent sur les difficultés de commandement propre à toutes les armées avant l'apparition de systèmes de transmission efficaces sur les champs de bataille. Pour une présentation détaillée de cette série, nous vous renvoyons au *VaeVictis* n°18.

Par ailleurs, ***Malvern Hill*** est le troisième et dernier volet d'une sous-série de la *CWBS*. En effet, avec ses trois cartes et sa planche de pions il complète le matériel nécessaire pour refaire la campagne des sept jours de 1862 dans sa totalité. Cette campagne coûta son poste au trop prudent nordiste Mac Clellan, puisque ce dernier la débuta aux portes de la capitale sudiste et la finit en embarquant vers Washington suite aux violents et répétés coups de butoir que lui asséna pendant une semai-

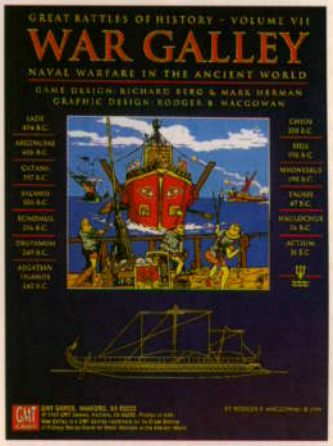
ne une étoile montante du sud, le général Lee.

Malvern Hill introduit les règles de campagne indispensables pour une telle entreprise. Du coup, combiné à *Gaines Mill* et à *Seven Pines-Savage Station*, *Malvern Hill* permet de refaire toute cette campagne sur neuf cartes. Heureusement, le faible nombre de pions requis et leur concentration sur certains points permet de ne pas avoir besoin d'étaler toutes les cartes en même temps. Donc, la location d'un hangar n'est pas indispensable même si la petite table de la cuisine ne devrait pas suffire à la tâche, d'autant plus que la campagne est très longue. Une semaine avec des tours de vingt minutes cela fait beaucoup de tours ! Malgré tout, ceux qui se lanceront dans l'aventure ne devraient pas être déçus puisqu'avec cette vaste étendue sur laquelle manœuvrer le système d'ordres de la série devrait faire des merveilles.

Quant à ceux qui ne possèdent pas les deux autres jeux indispensables à la campagne ou que celle-ci effraient le jeu propose également d'autres scénarios sur les batailles qui ont eu lieu sur les trois cartes fournies, à savoir les batailles de Glendale le 30 juin 1862 et de Malvern Hill le premier juillet de la même année.

Malvern Hill, jeu en anglais de complexité moyenne à élevée édité par The gamers, comprend trois cartes et 280 pions.

Grégory Anton


GREAT BATTLES OF HISTORY - VOLUME VII
WAR GALLEY
NAVAL WARFARE IN THE ANCIENT WORLD
GAME DESIGN: RICHARD BERG & MARK HERMAN
GRAPHIC DESIGN: ROGGER B. MACGOWAN
GMT

War Galley

La série *Great Battles of History* prend la mer ! GMT Games mise aujourd'hui beaucoup sur le système de jeu mis au point par le duo Richard H. Berg et Mark Herman, avec *SPQR* notamment, pour doper ses ventes déclinantes. ***War Galley*** est le volume VII de la série et arrive sur le marché quelques mois seulement après le volume VI, *Conquest of Gaul* (voir *VV* n°25).

Tout en demeurant dans le contexte historique qui forme le cœur de la série, l'Antiquité, *War Galley* marque une rupture. En effet, c'est le premier jeu *GBoH* qui ne soit pas consacré aux exploits d'un général sur une période de temps limitée, mais, au contraire, à la simulation, sur une durée de temps longue (500 ans), de toutes les batailles d'une même arme : la marine antique. A noter que *Conquest of Gaul*, proposait, en avant première une première bataille navale sur ce système de règle.

On trouve dans *War Galley* la reconstitution de 13 des plus grandes batailles navales de l'âge d'or de la marine à rame. De Ladae (– 494, Perses contre ligue Ionienne), en passant par les guerres médiques, la guerre du Péloponnèse, la première guerre punique, jusqu'à Actium (– 31, Octave contre Antoine et Cléopâtre), toutes les puissances navales de l'Antiquité sont mises en scène. Premier jeu ambitieux sur le sujet depuis *Triremes* (Jeu Avalon Hill de E. Smith dans les années 80), *War Galley* reprend, en les simplifiant, les règles *GBoH* qui accordent la primauté aux mécanismes de commandement. L'échelle est d'un pion pour un groupe de 1 à 8 galères. Outre le type de chaque galère (birème, trirème, quadrirème, quiquirème... jusqu'à decares, en fonction du nombre de rangs de rameurs...), la qualité des équipages et des vaisseaux (vitesse, solidité, équipement) est signalée sur le pion. Les chefs historiques (Claudius Plucher, Demetrios ou encore Agrippa), jouent un rôle primordial dans le système d'activation des escadres. Ils sont avec les règles qui les gèrent, la principale innovation par rapport aux jeux d'histoire de la génération *Trireme*. Cependant, avec un livret de 15 pages, on se situe dans un niveau de complexité nettement inférieur à celui de *SPQR* ou *Caesar*.

Les cartes, signées Mark Simonitch, et les plus de 1100 pions sont d'une excellente facture, plus soignée que celle du récent *Conquest of Gaul*. Sur les 560 pions galères fournis (dont la majeure partie est constituée de pions rectangulaires double taille), la moitié est dessinée sur fond de couleur rouge et l'autre sur fond bleu et sont utilisés, pour former, de manière générique, les flottes en présence pour chacune des batailles. Pour les pions chefs, une couleur différente est utilisée pour chaque nationalité (utilisation des couleurs « standard » de la série *GBoH*). En dehors de la qualité du matériel, les éléments les plus réussis de *War Galley* proviennent de la parfaite prise en compte de quelques éléments caractéristiques de la marine antique. L'accent est mis sur l'iner-

DESCARTES BOUTIQUES

LES SPÉCIALISTES DU JEU DE SIMULATION

WARGAMES SUR CARTES

NOUVEAUTÉS

En Anglais

June 6th
(GMT)
Wargame opérationnel sur la campagne de Normandie, du débarquement à fin juin. Un jeu de Richard Berg.

Malvern Hill
(Gamers)
Nouveau jeu de la série Civil War Brigade ; 3ème volume de la série "Battle of the 7 days".

Gazala
(Gamers)
Standard combat series n°6 (Afrika, Crusader etc...) consacré à la bataille de Gazala 1942. Même échelle que Crusader.

Last Days of the Grande Armée
(OSG)
La campagne de Waterloo par Kevin Zucker ; une campagne classique revisitée par un spécialiste de la période.

En Français

Europa 1945 - 2030
Descartes Éditeur
Participez à la construction de l'Europe

Cinq boutiques à votre service :

75005 PARIS
52 RUE DES ÉCOLES
Tél. 01 43 26 79 83
Métro Cluny/ La Sorbonne

75015 PARIS
39 BD PASTEUR
Tél. 01 47 34 25 14
Métro Pasteur

75017 PARIS
6 RUE MEISSONIER
Tél. 01 42 27 50 09
Métro Wagram

69002 LYON
13 RUE DES REMPARTS D'AINAY
Tél. 04 78 37 75 94
Métro Ampère/Victor Hugo

33000 BORDEAUX
162 RUE SAINTE CATHERINE
Tél. 05 56 44 26 03

tie de manœuvre des galères (choix entre deux vitesses, à effectuer une fois pour toutes au début de chaque tour), la fatigue des équipages et, enfin et surtout, la permanence des tactiques de combats : éperonnage, abordage, «ratissage» des rames adverses... Des règles spéciales traitent également des innovations progressives apportées aux galères de combats (tours, engins de tir...). Enfin, une certaine lourdeur peut être ressentie du fait de l'obligation de noter les dégâts subis par chaque vaisseau, soit sur des feuilles prévues à cet effet (un bloc entier est fourni dans la boîte), soit en utilisant un nombre important de marqueurs.

War Galley est globalement un jeu très stimulant, avec des batailles petites et simples et d'autres gigantesques (comme Actium par exemple). C'est un vrai monde à part entière qui s'ouvre aux passionnés de la série *GBoH*, un peu comme l'avait été *Samouraï* (*GBoH volume V*) en son temps. A l'instar d'*ASL* et ses extensions, *GBoH* est bel et bien une des séries qui vit, se développe et innove encore.

War Galley (*Great Battles of History Volume VII*) est un jeu d'histoire en anglais, édité par GMT Games, de complexité moyenne. Il couvre 13 batailles navales de l'Antiquité (Ladae, Arginuses, Catana, Salamis de Chypre, Economus, Drepanum, Iles Aegates, Chios, Side, Myonessus, Tauris, Naulochus et Actium) grâce à 1120 pions, deux cartes et deux aides de jeu.

Frédéric Bey

ARKAAL

Nouveau venu dans une vague déferlante des jeux de figurines à thèmes fantastiques, Arkaal se singularise par l'importance accordée à la gestion des troupes et des ressources avant et après les combats. En bref, ceux qui ne possèdent pas de PC vont enfin pouvoir jouer à Warcraft !

Relativement courte, cette règle se présente sous la forme d'un livret de 88 pages noir et blanc accompagné d'une série de cartes assez vilaines représentant les sorts et autres chausse-trappes utilisés en cours de partie. Première mauvaise surprise, ce jeu censé apporter un support ludique aux magnifiques figurines Fenryll (bien qu'il puisse se jouer avec n'importe quelle autre gamme médiévale fantastique) ne contient aucune photos des dites figurines. Il y a bien quelques dessins mais on reste sur sa faim. Un catalogue noir et blanc vient toutefois de sortir.

L'univers d'Arkaal est relativement classique, peuplé de créatures sans surprises (elfes, nains, gobelins, morts-vivants, etc.) mais après tout, c'est le lot commun de tous ces types de jeux alors pourquoi changer une équipe qui gagne ? Les vieux de la vieille qui ont connu les premières éditions de Warhammer Battle retrouveront avec bonheur les amazones et les pygmées de leur jeunesse.

Le système de jeu propose un déroulement des partie en trois grandes phases :

– la création d'un village et de ses habitants (artisans ou guerriers), le tout suivant les listes correspondantes à chacune des races du jeu ; achat des terres, du matériel, des ateliers ;

– les batailles ;

– la gestion « post-combat » : remplacement des pertes en fonction des revenus, prises de butin, dépenses d'entretien du village et des ses autochtones, éventuelles catastrophes naturelles, construction de nouveaux bâtiments, achats de nouveaux guerriers, etc. On croirait donc bien jouer à Warcraft ! Il y a même la possibilité de faire du marché noir histoire d'arrondir les fins de mois difficiles.

Mises à part quelques curiosités, les règles de combat n'ont rien de très original. Le faible nombre de caractéristiques des figurines accélère les choses mais aboutit parfois à d'étranges fusions, comme celle de la force de frappe et du moral réunis en une seule valeur !

Le véritable intérêt d'Arkaal se trouve dans la possibilité de faire vivre un village, non seulement en tant que stratège mais aussi en tant que gestionnaire, pour le conduire du stade de tas de cahutes informes peuplés de gueux faméliques à l'état de cité prospère avec tours de magiciens, écoles d'armes, etc.

Hélas, la partie consacrée à la gestion ne couvre que cinq pages sur les 88 du livre et oscille entre précision et flou artistique ! En outre, il n'y a pas la plus petite ombre de tableau récapitulatif ni pour la partie campagne ni pour la partie combat, à l'exception des listes d'armées. Ajoutez à cela une rédaction linéaire et l'absence d'un index qui aurait pu compenser le fouillis relatif de l'ensemble et vous avez le type même du produit déroutant, prometteur par ses ambitions mais décevant par son contenu.

Arkaal n'est pas un mauvais jeu loin de là, mais bien que les règles soient simples, elles nécessitent un important travail d'exégèse pour faciliter le déroulement de la partie sans avoir à faire l'aller retour dans les pages à la recherche d'une précision utile. L'aspect gestion de ressources mériteraient d'être réellement développé et offre en tout cas une base intéressante... ou un complément à d'autre règles.

Laurent DUCLOS

Arkaal. règle médiéval-fantastique pour figurines 25 mm, édité par Fenryll et Hexagonal. Prix : 180 FF.

ZOON

Les éditions du Yéti viennent de faire paraître un jeu de cartes – encore un ! – qui, il faut bien le dire, utilise des mécanismes tout à fait originaux et astucieux, avec un thème qui ne l'est pas moins. Zoon a pour cadre une terre occupée par des animaux humanoïdes, rassemblés en tribus reprenant chacune la culture d'un peuple de l'Antiquité. On trouve par exemple les Boarix (sangliers) inspiré des Gaulois, les Warus (morses) proches des Vikings ou les Rhinogoths qui, on l'aura deviné, sont un croisement de Goths et de Rhinocéros !

Zoon est en fait très proche du Stratego : la bataille se déroule sur un échiquier et les pions sont remplacés par les cartes placées face cachée, il s'agit également de capturer le « drapeau » adverse, représenté par un carte symbole (totem, reine, drakkar, etc.). Les mécanismes sont très simples : sur chaque carte est indiquée la capacité de déplacement de l'unité par une grille de position ; lors d'un combat, chaque joueur choisit un coin de la carte adverse, qui est alors retournée pour indiquer une valeur de combat, le plus fort l'emportant.

Zoon est surtout amusant par la grande diversité des unités et les spécificité de chaque tribu. Les Boarix par exemple disposent d'unités rapides (plusieurs cases de déplacement) mais peu puissantes, alors que les Rhinogoths ont des mastodontes puissants mais incroyablement lents. Trois cartes d'effets spéciaux sont également disponibles. Seul défaut, il faut constamment retourner ses cartes pour vérifier les unités.

Pour l'instant, quatre tribus sont disponibles, vendus par paquets de deux, mais d'autres sont annoncées. Distrayant, bien réalisé, Zoon offre des parties rapides et équilibrées. Ce n'est certes pas le jeu qui va révolutionner la stratégie et les jeux de carte, mais c'est un produit parfait pour les vacances !

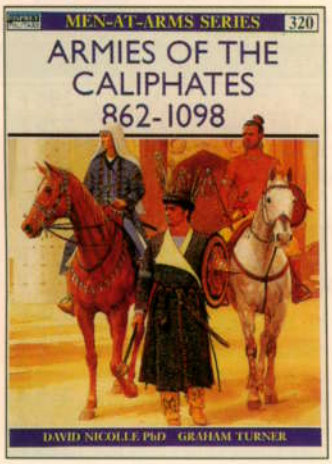
UDO GREBE GAMEDESIGN

Une traduction française réalisée par Edmond de Seroux pour ***Triumph and Fall of the Desert Fox*** est disponible. Elle comprend les règles de base (utilisables pour les autres jeux de la série) et les règles avancées.

Pour tous renseignements contactez UGG :
e-mail : UGGAMEDESGN@aol.com
Tél : + 49 2272 7702
fax : + 49 2272 930357
ou sur le site http://www.ugg.de

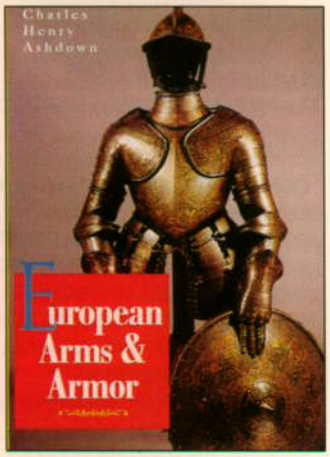
LA BIBLIOTHÈQUE STRATÉGIQUE

Laurent HENNINGER

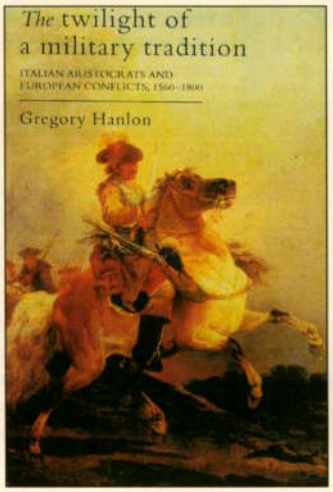


Chez Ospreys, la série ***Men-at-Arms*** s'est enrichie de volumes sur les armées du Califat (l'âge d'or de l'Islam, du IX[e] au XI[e] siècle ; splendide volume, illustré par Angus McBride), les troupes d'émigrés contre-révolutionnaires au service de l'Angleterre durant les guerres de la Révolution française et du Consulat, la cavalerie autrichienne entre 1836 et 1866 (guerres contre les nationalistes italiens, la France et la Prusse), les US Marines pendant la Première Guerre mondiale, et l'armée allemande sur le front de l'Est de 1943 à 1945 (il s'agit du quatrième volume sur ce thème). De son côté, la série ***Campaign*** s'est elle aussi enrichie d'un volume sur la bataille de Megiddo 1918 (Armageddon, en Palestine ; Britanniques et Arabes révoltés menés par Lawrence contre les Turcs), et sur l'attaque de Pearl Harbor, en 1941. Enfin, cette même série *Campaign* a en quelque sorte « fait des petits » puisqu'une série similaire vient de voir le jour : la série ***Order of Battle***, qui ambitionne d'étudier certaines grandes batailles de façon ultra-détaillée, avec cartes et chronologies précises, mais surtout en consacrant à chaque fois plusieurs volumes à un même affrontement, étudié dès lors sous des angles différents et complémentaires. Pour l'heure, les batailles de Québec (1759), de Gettysburg et des Ardennes ont déjà vu plusieurs études paraître. À suivre avec attention !

L'éditeur new-yorkais Barnes & Noble a réédité en fac-similé, il y a quelque temps de cela, l'une de ces imposantes études que les érudits du début du siècle publièrent abondamment : ***European Arms & Armor***, de Charles Henry Ashdown. Même si le texte date bien sûr quelque peu (en près d'un siècle, les découvertes, tant archéologiques qu'historiques, ont abondé), on en dispose pas moins là d'une étude solide et très détaillée, tout particulier en ce qui concerne le Moyen Age et la Renaissance. Certains « figuristes » trouveront là leur bonheur.



The Twilight of a Military Tradition - Italian Aristocrats and European Conflicts, 1560-1800, de Gregory Hanlon (UCL Press, Londres), est un ouvrage aussi passionnant qu'important. L'auteur y étudie en effet l'histoire militaire italienne aux Temps modernes (du XVI[e] au XVIII[e] siècle) et nous montre qu'après avoir fourni à la civilisation occidentale parmi ces plus grands capitaines (jusqu'aux lendemains de la guerre de Trente Ans, environ ; que l'on songe donc à Montecuccoli, adversaire de Turenne !), les élites sociales et politiques de la péninsule italienne allaient peu à peu se désintéresser presque entièrement de la chose militaire, entraînant ainsi les populations à leur suite... Ce qui expliquerait donc en grande partie la mauvaise réputation militaire de ce peuple (bien souvent scandaleusement injustifiée) ! Quoi qu'il en soit, l'étude de Hanlon est fascinante dans la description et l'analyse d'un processus de « démilitarisation » qui se déroule de façon quasi simultanée avec la décadence de la puissance italienne et la « re-féodalisation » du pays, conséquence de la mainmise espagnole sur la péninsule dans la seconde moitié du



XVI[e] siècle, après la défaite des Français dans les guerres d'Italie, en 1559. Après la gloire romaine, puis malgré les « Ages sombres », les États italiens n'avaient en effet jamais cessé de constituer des puissances économiques et militaires de premier ordre tout au long du Moyen Age et de la Renaissance, étant même bien souvent à l'avant-garde européenne dans ces deux domaines (émergence de l'économie capitaliste, marchande et bancaire, construction et puissance navale, fortifications, infanteries modernes, etc.). L'irruption des autres puissances européennes allait leur être fatales...

Aux Presses universitaires de Namur, en Belgique, Bruno Colson vient de faire paraître un ouvrage intitulé ***L'art de la guerre, de Machiavel à Clausewitz***. Ce livre, magnifiquement illustré, nous fait parcourir trois siècles d'histoire militaire sous un éclairage particulier : celui des grands écrits des théoriciens et capitaines de ces siècles si importants dans l'histoire puisqu'ils virent se dérouler la (désormais célèbre) « révolution militaire » des Temps modernes. L'ouvrage suit un plan chronologique en quatre parties : « La Renaissance de l'art de la guerre », sur le XVI[e] siècle ; « Le Grand Siècle de la guerre », sur le XVII[e] ; « Le Siècle des Lumières stratégiques », sur le XVIII[e] ; et « La révolution napoléonienne ». Livre agréable à lire, bien écrit, intelligent : on dis-

LA 10. SS-PANZER-DIVISION « *FRUNDSBERG* »

Célèbre pour ses monumentaux ouvrages Mémorial de 500 pages, les éditions Heimdal publie l'historique de la 10. SS-Panzer-Division Frundsberg en un format « allégé » de 200 pages.

Constituée au début de l'année 1943 avec de jeunes volontaires issus du service du Travail (RAD), la 10. SS-Panzer-Division (comme sa division-sœur, la 9. SS-PzDiv.) doit, dans l'esprit des dirigeants nazis, renforcer la puissance de la Waffen-SS au détriment de la Wehrmacht. Mais bien moins motivées politiquement que les premières et « vraies » divisions SS, ces deux unités ne seront pas aussi redoutables qu'aurait pu l'espérer Hitler. L'unité tire son nom de Georg von Frunsberg, seigneur allemand de la Renaissance surnommé le « père des lansquenets ».

Après un an de formation, la 10. SS est engagée en Galicie au printemps 1944 mais elle est rapidement transférée en Normandie, où elle combat jusqu'à la retraite sur la Seine. Lancées dans les plus terribles combats, la division sera littéralement détruite morceaux par morceaux, non sans avoir combattu avec acharnement. L'ouvrage se termine par un chapitre très intéressant sur les conditions des combats en Normandie et la motivation des hommes de la Frundsberg.

L'ouvrage des éditions Heimdal est absolument complet sur la constitution, la formation et les combats de cette unité. Tous les engagements livrés en Normandie sont présentés de façon exhaustive. La Frundsberg étant l'une des divisions SS les moins bien connues, ce livre est d'un grand intérêt, mais il souffre d'un manque d'iconographie et d'illustrations, les cartes et les ordres de bataille, en noir et blanc, étant également plutôt décevants. Enfin, comme souvent avec les ouvrages Heimdal, l'histoire s'arrête à la Normandie et aucune page n'est consacrée à Market Garden ou à la Hongrie... Dommage ! Mais pour les joueurs d'*ASL*, de *Section d'assaut* ou de *Steel Panthers*, c'est typiquement le genre d'ouvrages inestimables, bourrés d'idées de scénarios et de détails d'organisation !

La 10. SS-Frundsberg : en vente à la librairie A&C, 19, avenue de la République, 75011 Paris. Tél. : 01 49 23 72 22 Prix de vente : 280 FF

En direct des Etats-Unis et du monde entier

Les meilleurs titres internationaux en Défense et Questions Militaires

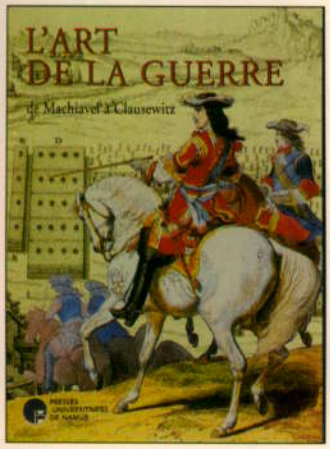
Rapports officiels • Manuels de l'US Army • Histoire militaire
Doctrine • Systèmes d'armes • Intelligence • Wargaming

•

Tous ouvrages étrangers sur commande
Fret aérien hebdomadaire des Etats-Unis

•

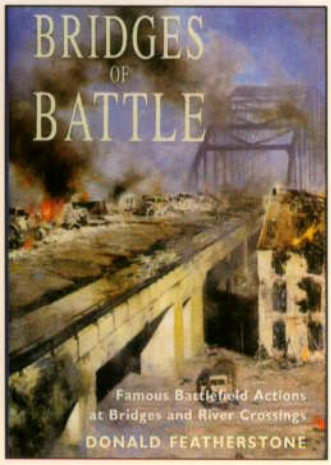
Bulletin signalétique gratuit sur simple demande à
WORLD DATA – 10, rue Nicolas Flamel 75004 PARIS
Tél. : 01. 42. 78. 05. 78 – Fax : 01. 42. 78. 14. 72
Librairie ouverte du lundi au samedi de 10 h à 18 h 30.



pose là d'une excellente introduction aux grands débats théoriques de ces époques.

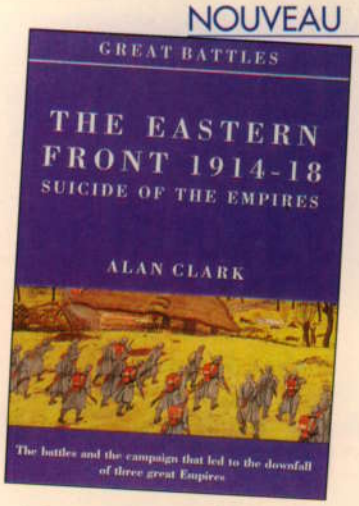
L'historien britannique (bien connu des joueurs d'histoire) Donald Featherstone vient de publier, chez Arms & Armour Press, à Londres, une étude sur un thème tactique original, passionnant et très important : ***Bridges of Battle – Famous Battlefield Actions at Bridges and River Crossings***. Après un chapitre introductif faisant le point sur les principales problématiques tactiques induites par la question du franchissement des cours d'eau, l'auteur étudie une centaine de cas, certains célèbres, d'autres moins, de l'Antiquité à la Seconde Guerre mondiale, en passant par le Moyen Age, les XVII[e] et XVIII[e] siècles, l'épopée napoléonienne et les « guerres américaines » (Indépendance, 1812, Sécession), la Crimée, 1870-1871, les guerres coloniales britanniques, et la Première Guerre mondiale. Signalons ici que la guerre menée par Napoléon en Espagne fait l'objet de développements particulièrement détaillés et étendus. Abordant autant la question de la prise des ponts et autres ouvrages d'art que celle du franchissement des cours d'eau en général, cet ouvrage se penche donc enfin sur une question sur laquelle, à ma connaissance, il n'existait rien de comparable chez les éditeurs actuels. Même si ce livre mérite tout à fait d'être acquis, il convient tout de même de ne pas en masquer quelques défauts. D'abord et avant tout la question des illustrations : les rares photos présentées en cahier central ne présentent quasiment aucun intérêt, mais, surtout, un tel sujet aurait nécessité une profusion de schémas, croquis, plans et autres infographies. Or, on n'en trouve pas la moindre trace, ce qui est plus que dommageable à une meilleure compréhension de l'ensemble... Enfin, même si cela relève plus de l'anecdote que de l'analyse tactique, le chapitre sur l'Antiquité aurait pu inclure ne serait-ce qu'une évocation de la bataille du pont Milvius, entre Constantin et Maxence : rappelons tout de même que c'est à la suite de cet affrontement que, selon la légende, Constantin aurait décidé de se convertir au christianisme, entraînant l'empire romain avec lui... Le cours de l'histoire, comme chacun peut s'en douter, en fut radicalement changé !

Dans la série ***Great Battles*** de l'éditeur britannique The Windrush Press, on trouve depuis peu un volume sur un thème très original : le front de l'Est durant la Première Guerre mondiale, qui vit se dérouler une lutte tragique qui allait finalement aboutir aux révolutions russes de février et octobre 1917... Il s'agit comme d'habitude d'une réédition d'un ouvrage paru pour la première fois en 1971. Assez bien fait, il pourra servir de première lecture avant d'aller fouiller le sujet un peu plus à fond. Si l'on veut être sérieux, on ne pourra en effet s'en contenter car les informations et analyses qui sont données ici ont considérablement vieilli : en presque vingt ans, la recherche historique a fait des découvertes importantes, surtout depuis l'ouverture des anciennes archives soviétiques !...



The Political Influence of Naval Force in History, de James Cable (publié chez MacMillan à Londres), est le neuvième ouvrage que cet ancien diplomate britannique consacre aux questions navales ; on est donc en droit de supposer a priori qu'il sait de quoi il parle, et ce à plus d'un titre... L'auteur nous offre donc un panorama s'étendant de l'Antiquité jusqu'à notre époque troublé et incertaine de l'après-guerre froide, en passant par les XVIII[e] et XIX[e] siècles, et bien sûr les deux guerres mondiales du XX[e], périodes qui représentent la majeure partie du livre. Cable insiste tout particulièrement sur ce qu'il estime être le fait naval principal du XX[e] siècle (au moins de son point de vue anglais !) : l'émergence de nouvelles puissances maritimes, principalement les États-Unis et le Japon, celle de l'Allemagne n'ayant finalement été qu'un feu de paille. Toujours est-il qu'il étudie comment, dans une perspective « clausewitzienne » (« La guerre est la continuation de la politique par d'autres moyens », ne l'oublions pas...), une force navale judicieusement utilisée (ou menaçant de l'être) est un extraordinaire outil de la politique de puissance des États.

Étonnante découverte faite il y a quelques jours dans une librairie parisienne : une collection en dix volumes (environ 800 F le tout, ce qui est finalement très bon marché !) d'une histoire générale de l'art de la guerre, de la Renaissance à la Première Guerre mondiale. Bien sûr, cela posera un sérieux problème à beaucoup de lecteurs de *VaeVictis* : il s'agit en effet d'un ouvrage en allemand... : la série ***Heerwesen der Neuzeit*** (« les armées terrestres modernes »). Les périodes sont chacune systématiquement traitées en deux volumes, l'un sur les armes et l'organisation des armées (*Waffe und Waffengebrauch*), l'autre sur l'art de la guerre et les tactiques (*Kriegswesen und Kriegführung*). On y trouvera donc l'époque dite « des lansquenets » (en réalité de la Renaissance à la guerre de Trente Ans), celle dite « des guerres de cabinets » (... ministériels, bien sûr ; c'est-à-dire le XVIII[e] siècle), celle des guerres de la Révolution française et de l'Empire, celle des guerres dites « d'unification » (le XIX[e] siècle), et celle dite « des armées de millions d'hommes » (de la guerre russo-turque de 1877-78 à la Première Guerre mondiale, en passant par celle des Boers, la guerre russo-japonaise de 1904-05 et les guerres balkaniques de 1912-13). Il va sans dire que la série fait la part belle à l'étude des différentes armées allemandes de ces périodes (rien qu'à ce titre, d'ailleurs, elle présente beaucoup d'intérêt), mais les autres armées ne sont pas négligées pour autant, très loin de là. On dispose en effet avec cet ouvrage d'une somme particulièrement solide et méthodique, littéralement bourrée d'informations, mais très « classique » : de la qualité « germanique », en somme !... Pour ceux qui ont les moyens et lisent la langue de Goethe, il s'agit là d'un excellent ouvrage de synthèse et de référence, que l'on consultera avec profit dès que le besoin s'en fera sentir. ❐


GREAT BATTLES
THE EASTERN FRONT 1914-18
SUICIDE OF THE EMPIRES
ALAN CLARK
The battles and the campaign that led to the downfall of three great Empires

La NOUVELLE série d'histoire des guerres 1792-1815

- compte rendu dans *VAE VICTIS No.24*
- ordres de bataille détaillés, parfois quotidiens
- cartes exactes des batailles (pleine page; échelle de 1:25.000; avec des courbes de niveau; au niveau du bataillon et de l'escadron)
- photographies modernes des sites des combats, en plus des illustrations N & B et couleurs (en moyenne deux par page)
- format A4 (297 x 210 mm)
- 96 pages; production de haute qualité
- l' aspect général est celui d'un *Osprey Campaign Series* (papier glacé, paperback)

Basée pres de Vienne, Autriche **Helmet** profite de sa proximité avec les Archives Autrichiennes de la Guerre où de nombreux documents originaux relatifs aux campagnes de 1792-1815 sont conservés. A partir de ces sources non explorées, il est ainsi possible de publier **pour la première fois** des informations sur les aspects autrichiens des combats, tout en analysant de façon comparable les opérations françaises à partir des archives du Service Historique de l'Armée de Terre (Paris).

La **Série Feldzug** présente l'information qui intéresse le joueur de jeux d' histoire tout autant que l'amateur d'histoire : ordres de bataille minutieux et plans détaillés des combats basés sur des cartes d'état-major et indiquant la position de chaque unité pendant la bataille : régiment par régiment, bataillon par bataillon, escadron par escadron.

Le No.1 de l'***Helmet Feldzug Series*** **« Castiglione 1796 »** vient d'etre publié. Il décrit la bataille de Castiglione, livrée le 5 août 1796, au cours de laquelle Napoléon Bonaparte repousse la première tentative du Feldmarschall Wurmser de débloquer la forteresse de Mantoue durant la première campagne d'Italie.

D'autres titres sur les campagnes des guerres de la Révolution Française et de l'Empire sont en préparation. Le No. 2 sera **« Marengo 1800 »** (printemps 2000).

Commandez par lettre, fax ou e-mail à:
HELMET MILITARY PUBLICATIONS
Bernhard Voykowitsch
Wienerbruckstrasse 87/5,
A-2344 Maria Enzersdorf, Autriche
Telephone/Fax: ++43 - 22 36 - 49 9 65
e-mail: bernhard@helmet.at
website: http://members.eunet.at/helmet

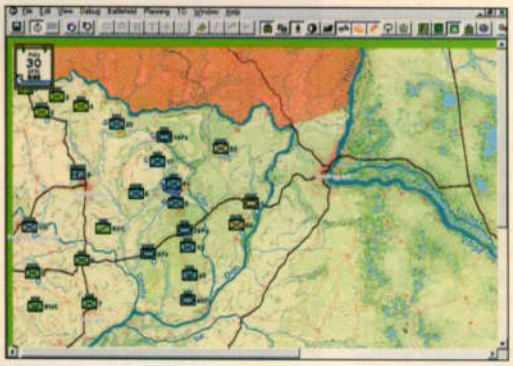
Prix: ATS 270,- (ou FF 130,-) frais de port
« *Surface mail* » inclus ! Pour un envoi « *Airmail* » ajouter ATS 95,- (ou FF 40,-)

Pour tout **paiement** envoyez s.v.p. :
- de l'argent dans une lettre recommandée
- un mandat ordinaire international
- le numéro de carte bancaire

Nous n'acceptons pas les chèques !

VISA · MasterCard · Diner's Club

STRATÉGIE INFORMATIQUE



Edité par Interactive Magic, *Road to Moscow* doit normalement paraître incessamment... mais cela fait des mois que l'on nous dit ça ! *Panzer General 3* est attendu lui pour la fin de l'année.

PENDANT l'été, l'actualité du jeu vidéo est toujours plus calme, et ce d'autant plus que, pour ce qui des jeux d'histoire, on se trouve en période de creux... le calme avant la tempête !

Après *Close Combat 3*, *Impérialisme II* ou *Civilization : Call to power*, il va falloir patienter jusqu'à la rentrée pour voir paraître la prochaine vague des jeux de stratégie historique.

Tout d'abord, une mauvaise nouvelle : *Shogun* (Electronic Arts) et *Wargamer 1813* (Interactive Magic) sont tous deux retardés. ***Shogun : Total War***, mélange de jeu de stratégie inspiré du jeu sur carte *Shogun* de MB (lui-même une adaptation d'*Axis & Allies*) et d'un moteur tactique proche de *Myth*, est ainsi repoussé pour l'an 2000, l'éditeur souhaitant en effet peaufiner le produit et améliorer la partie gestion et stratégie.

Quant à ***Wargamer 1813***, le très intéressant jeu sur les campagnes de l'Empeur et qui combine lui aussi un moteur tactique en temps réel et une phase de planification stratégique, il est repoussé, au mieux, pour le troisième trimestre 1999. La partie tactique nécessite apparemment de nombreuses améliorations, ce qui n'est pas plus mal car ce jeu doit servir de base à toute une série sur les guerres napoléoniennes.

En revanche, et c'est un évènement planétaire et une sacrée surprise, ***Close Combat 4***, toujours réalisé par Atomic Games, va être édité par SSI ! En fait, le titre exact de cette extension va être ***Close Combat : Battle of the Bulge***. Par rapport à la version précédente, l'aspect stratégique va redevenir de première importance, avec des déplacements d'unités sur une carte stratégique au choix du joueur et des combats de rencontre. La bataille des Ardennes se prête d'ailleurs admirablement bien à l'échelle de *Close Combat* car les engagements de Stoumont ou de Bastogne se sont joués à quelques chars prêts... Au programme, des parachutistes, des Kœnigstiger, un peu de neige, des unités de seconde ligne, des Waffen-SS (Das Reich, LAH) et de non moins solides paras américains. Atomic annonce le jeu pour la fin de l'année, ce serait tout à fait extraordinaire !

Autre bonne nouvelle, ***Panzer General 3***, nouvel opus de la célèbre série, bénéficiera d'un graphisme renouvelé (vue en perspective) tout à fait superbe. A première vue, le système de jeu, toujours en tour par tour, ne devrait pas grandement évoluer : les chefs devraient avoir un rôle plus important, avec beaucoup plus de capacités spéciales et un nombre d'actions variables selon le niveau. La campagne devrait couvrir l'Europe de l'Ouest et l'Afrique du Nord.

Enfin, ***Fighting Steel***, le très attendu jeu de combat naval pendant la Seconde Guerre mondiale doit paraître en juillet. Les campagnes devraient simuler à la fois la guerre de l'Atlantique et les affrontements dans le Pacifique. Sur ce produit, pas de souci, les jeux de combats navals ont toujours été la grande spécialité de SSI, sous la houlette de son fondateur mythique Joel Billings.

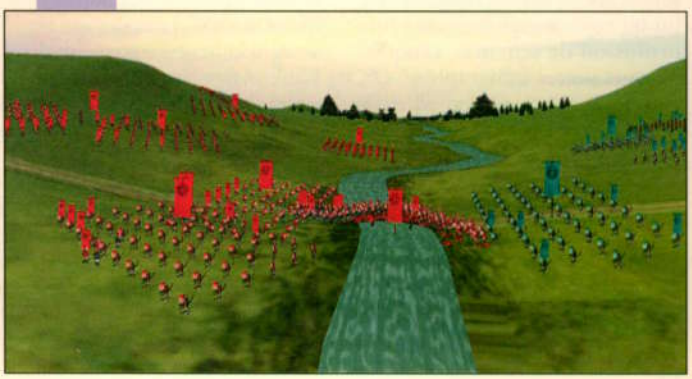
Et pour finir, la question que tout le monde se pose : quand va paraître *Steel Panthers IV* ? Eh bien, malgré nos suppliques, nos petits camarades de SSI restent muets mais Keith Brors et Gary Grigsby ont pris du retard en raison de leur travail pour *Battle of Britain*.

Enfin, très attendu, ***The Operational Art of War II*** a dû paraître aux Etats-Unis à la date où vous lirez ces lignes. Cela ne veut pas dire, loin de là, que le jeu sera disponible en France. Take 2, qui distribue maintenant les produits Talonsoft, se montre en effet très discret sur les possibilités d'adaptation et les dates de parution des jeux d'histoire. Nous ne savons donc pas si le jeu sortira en français, ni quand... Bref, par sécurité, jetez-vous sur la version anglaise si vous ne pouvez attendre et si vous la trouvez !

Sur ce, bon jeu et bonnes vacances à tous !

Théophile MONNIER

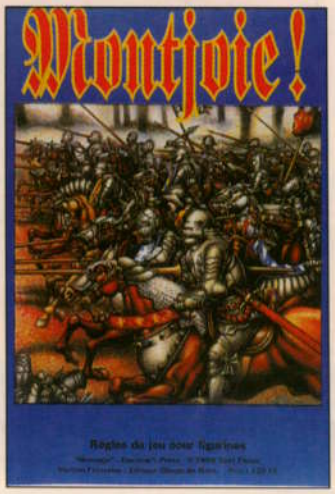
Si *Battle of Britain*, excellent jeu sur la bataille d'Angleterre (bien qu'un peu austère et confus) est paru, *Shogun : Total War* est retardé à l'an 2000. Il n'en sera que meilleur !



LES REGLES DE JEU AVEC FIGURINES

LE MARCHÉ français est en expansion et de nouvelles traductions fleurissent : les deux dernières portent sur le Moyen-âge et l'époque moderne.

Jean-Philippe IMBACH



Le dynamique magasin Champ de Mars poursuit sa politique de traduction de règles anglo-saxonnes. Ce mois-ci, nous découvrons ***Montjoie !***, l'équivalent de ***Revenge***, la règle sortie en 1992 par Emperor's Press. Comme à l'accoutumé, il ne s'agit pas d'une traduction « stricte ». Les règles de commandement ont été par exemple revues pour supprimer les quelques défauts apparus lors du test de l'édition originale. En revanche, une série d'exemples pour expliquer les mécanismes de jeu aurait été les bienvenus. Le livret comporte une cinquantaine de pages polycopiés et trois feuilles cartonnées de résumés.

Comme son titre l'indique, cette règle est étudiée spécialement pour recréer les combats du Moyen-âge. Une figurine représente 20 hommes, un centimètre fait cinq mètres réels et un tour de jeu approximativement quinze minutes. L'échelle des figurines est plutôt le 25 mm, mais il est possible d'utiliser du 15.

Les mécanismes de jeu sont assez classiques et peu complexes, mais il ne s'agit pas d'un système « à la *DBM* ». Ici, il vous faudra gérer vos pertes, connaître l'armure et l'armement de chacun de vos combattants, etc. L'organisation des unités est libre et il est possible de recréer une « bataille » avec le niveau de détail requis : un chevalier, un écuyer, quelques sergents montés et à pieds, des archers, des arbalétriers, moultes paysans mal armés, etc. Une place importante est consacrée aux règles de siège. Dans ce cas, une figurine représente cinq hommes. Vous pourrez monter à l'attaque d'un château fort, effectuer des mines et contremines, lancer rocs et huile bouillante sur les assaillants ou au contraire utiliser tour de siège, bélier, trébuchet, et autres joyeusetés...

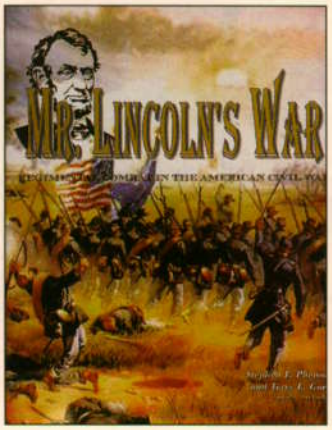
Montjoie ! permet de s'amuser avec de belles figurines médiévales en 25 mm. Même si les mécanismes ne sont pas semblables, sa philosophie est proche de *Warhammer Ancient Battle* : se faire plaisir en jouant du 25 mm. À ce titre, son approche tactique du combat médiéval vous permettra de retrouver sur votre table de jeu le souffle de Thierry la Fronde, de Robin des Bois ou de Richard Cœur de Lion !

Montjoie !, règles pour le combat aux Moyen-âge. Traduction française de Revenge, publiée par Champ de Mars. Prix indicatif : 120 F.

MR. LINCOLN'S WAR

Cette nouvelle règle américaine permet de recréer les combats de la Sécession au niveau du régiment d'infanterie, chaque camp alignant au plus une division. Prévue avant tout pour du 15, ***Mr. Lincoln's War*** est une règle simple, présentée de manière très agréable, très didactique et qui ne comporte qu'une petite trentaine de pages, dont deux recto-verso cartonnées en insert central. Le soclage est compatible avec celui de *Billy Yank* (cf. VV 12), à savoir 2,5 cm pour une plaquette d'infanterie, soit 80 hommes répartis en trois ou quatre figurines. L'échelle du terrain est d'un millimètre pour environ un mètre. Un tour équivaut à cinq minutes réelles. Cinq niveaux d'entraînement : de milice à élite, et cinq autres pour l'armement : de fusil à silex à fusil à répétition, permettent de caractériser finement les troupes.

Bien que l'unité tactique de jeu dans la règle soit les régiments, il n'est pas possible de disposer ceux-ci à sa guise dans une brigade. Celles-ci doivent aussi respecter des formations historiques. Le seul petit reproche concerne le contrôle trop facile des unités qui peuvent changer de pion d'ordre tous les tours (ie toutes les cinq minutes). Par contre, les mécanismes de jeu sont simples, basés sur l'utilisation massive de dés. Ainsi, lorsqu'une



de ses unités tire, le joueur lance de un à trois dés (à dix faces) par plaquette d'infanterie ou par section d'artillerie (deux pièces) et doit réaliser un score minimum, fonction de la situation tactique, pour infliger des pertes à l'adversaire. Au corps à corps, chaque joueur lance 1d6 par unité. Le moral quant à lui se teste sur 1d10.

Mr. Lincoln's War n'est pas faite pour simuler les affrontements titanesques de la Guerre de Sécession. Par contre, ses mécanismes classiques, très faciles à suivre et à assimiler, offrent une intéressante alternative aux autres règles « Sécession » tactiques. Montez sur votre cheval, sortez votre sabre et prenez la tête d'une division, pour l'indépendance du Sud ou la sauvegarde de l'Union.

Mr. Lincoln's War, règle pour le combat pendant la Guerre de Sécession. Publiée en anglais. Prix indicatif : 130 F.

CHALLENGER 2000

Cette traduction d'excellente qualité de la règle de TableTop Games comble un vide. En effet, les amateurs de combat moderne, à coup de chars, missiles, hélicoptères, etc. trouveront là matière à se réjouir. Par rapport à la version anglaise, la règle de base a été particulièrement étoffée par de judicieuses annexes et atteint près de cent trente pages, au format A4. Le livret offre ainsi un ensemble complet, avec les règles proprement dites, des listes d'armées, des tableaux de caractéristiques nationales, etc.

Les règles sont très précises et donc assez volumineuses, voire lourdes. Heureusement, le traducteur, français, a ajouté en fin de volume *Commandant d'Escadron*, une règle de son cru, qui ne détonnerait pas dans les colonnes de *VaeVictis*. Simple, claire, bien présentée, complète (vous y trouverez même des mini-listes d'armées), elle offre la possibilité de s'amuser avec un escadron blindé au 1/300, complété éventuellement par de l'infanterie portée. Un tableau permet aussi de déterminer aléatoirement la présence d'un soutien aérien, ou d'artillerie, ou d'un champ de mines, etc. En fait, cette règle de quelques pages m'a réellement donné envie d'acheter quelques troupes à cette échelle : je rajoute illico presto ce projet à mon plan quinquennal...

Challenger 2000 et ***Commandant d'Escadron***, règles pour le combat moderne au 1/300. Publiées par Champ de Mars. Prix indicatif : 80 F.

Remerciements à Claude Chenuil, Pierre Laporte, Philippe Lempereur et Jean-Christophe Prudhon.

LES TUPIS AU NIRVÂNA

La nouvelle version du quatrième livret de listes d'armées WRG pour *DBM* est parue. Celui-ci concerne les armées médiévales postérieures à 1071. Les changements ne sont pas aussi importants que dans le deuxième volume. Quelques terrains en plus ou en moins, des facteurs d'agressivité modifiés, le repérage des différences est un jeu rapidement lassant. Les auteurs auraient dû nous faciliter la tâche en mettant des « barres de révision » dans la marge aux endroits où les modifications ont été effectuées. C'est un des défauts majeurs du livret.

L'autre problème, à mon avis, concerne le traitement des « Tupis ». Ces Indiens de la forêt amazonienne sont maintenant un mélange de Bw (S) et de Wb (F). Résumons la situation : voici des guerriers qui n'ont jamais vu un cheval de leur vie et dont l'armée, néanmoins, va devenir redoutable contre les chevaliers montés ou démontés... La *7e WRG* avait son syndrome aztèque et inca, *DBM* aura celui des Tupis. Et je suis certain que des joueurs n'hésiteront pas à transformer, peindre et aligner une telle armée dans les plus brefs délais !

À part cet épiphénomène, les quelques nouveautés marquantes sont les suivantes. Les Portugais, qui écumaient nos tables, perdent leurs auxiliaires supérieurs, mais gagnent un général-en-chef régulier. Les Catalans de Roger de Flor (cf. VV 26) et les Siciliens bénéficient maintenant de généraux réguliers. Ces derniers forment une armée polyvalente et équilibrée, à étudier de plus près. Dans la liste à tiroir des Condottieres, les chevaliers peuvent maintenant démonter en Sp (S). Les Mongols disposent d'un *sous*-général Khitan à la tête d'un contingent de Kn (F). L'Ordonnance Française dispose de deux fois plus de piquiers suisses. Bonnes réflexions !

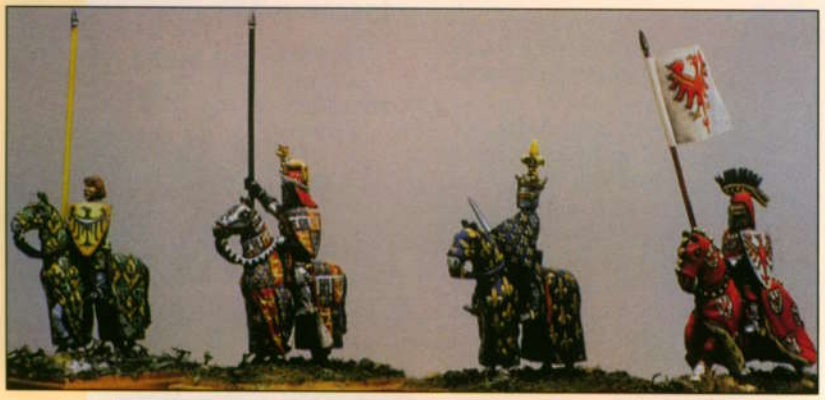
DBM Army Lists, Book 4 : 1071 AD to 1500 AD, listes d'armée pour *DBM*. Publiées en anglais par The Wargames Research Group. Prix indicatif : 75 F.

LA GRANDE PARADE DES FIGURINES

Toutes les nouveautés

Rubrique réalisée par Christophe Caillaud, avec le soutien de tous les peintres cités. Photos Nicolas Stratigos

CHEVALIERS ET CELTES — Mirliton 25 mm



En haut, de magnifiques chevaliers moyen-âgeux peints aux couleurs de Einrich von Breslau, le Prince noir, Louis IX et Otto von Brandenburg. En bas des guerriers celtes aux poses variées.
Peinture Mirliton

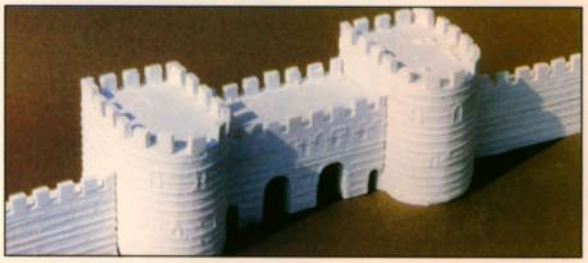
HORDES ANTIQUES — Essex 15 mm

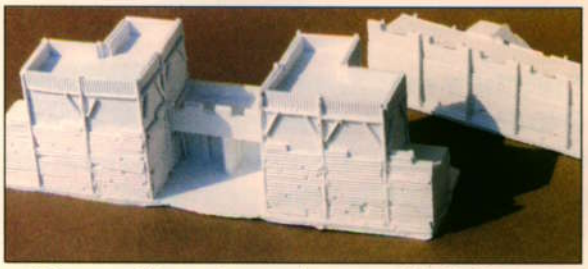
Essex nous propose des guerriers armés de pieux et autres armes de fortunes. Ces figurines seront parfaites pour représenter les hordes des armées antiques.
Peinture Christian Agostini

LES EGYPTIENS — Nexus 1/72

Nexus réédite les classiques d'Atlantic avec lesquels beaucoup de lecteurs de *VV* ont joué dans leur jeunesse. Une bonne alternative au plomb pour cette armée biblique.

LES DECORS — OJL 6 mm





OJL nous offre une impressionnante série de décors en 6 mm représentant des châteaux forts de types variés.

ANNI MINI
22, bd de Reuilly
75012 Paris

Tél. : 01. 43. 43. 33. 51
Fax : 01. 43. 43. 55. 71
3615 ANNI MINI (2,23 F/mm)

PRINCE AUGUST (25 mm)
Figurines et véhicules au 1/72 pour Wargame
ESCI – Italeri – Revell – Acurate – Airfix
Imex – Hät – Atlantic – etc.
* Starlux – Britains *

Etains du Prince, Etains du Graal...

VENTE PAR CORRESPONDANCE
Carte Bleue – Carte Aurore
ouvert de 10h à 19h – fermé dimanche et lundi
métro Daumesnil-Dugommier. Bus : 29 – 87 – 46 – 62

Alain Touller Figurines
16, rue de la Tour – 06510 Gattières
Tél. : 04. 93. 08. 66. 41
Nouveautés 15 mm
Antique, Médiéval :

Boite cœur d'armée **340 F**

Boite 232 : Carthaginois : 40 cavaliers, 104piétons, 3 éléphants

Boite 233 : Romains polybe : 24 cavaliers, 160 piétons

1er Empire : Russie : Cosaques de la Garde

Coloniaux : Infanterie de marine, tirailleurs, africains

Vente par correspondance. Catalogue disponible contre 3 timbres.

GUERRE CIVILE ANGLAISE — Old Glory 25 mm

Ces magnifiques cuirassiers appartiennent à l'unité de cavalerie lourde parlementaire Colonel Lambert du Yorkshire.
Peinture Christophe Caillaud

BATEAUX — Feodal 15 mm

Du véritable 15 mm ! Les felouques égyptiennes du XIX[e] siècle font 15 cm de long et les magnifiques *Langskip* danois 20 cm. Vous pourrez enfin embarquer vos figurines. *Peinture Féodal*

R
R E K
K
REK
70, Bld Daloz
62520 Le Touquet
Tél. : 03.21.05.44.94
Venez consulter notre catalogue sur site internet :
www.touquet.com.
(Maintenant par l'autoroute A16 à 2h de Paris)
Ouvert 7 jours sur 7

La société Rek Editions propose le jeu d'histoire Héroïka dans son nouveau magasin

La Boutique Héroïka : un accueil exceptionnel vous attend dans un cadre idéal
Vous pourrez tous les jours vous initier à Héroïka (toutes époques)
Spécialiste de la figurine de jeux et de collections
Distributeur de :
MINIFIGS, TOULLER et OLD GLORY
Possibilité de commander vos figurines peintes
Plus de 10 000 figurines peintes 1er Empire 15 mm sont à votre disposition
Offre de remise exceptionnelle de figurines peintes de notre stock pendant un mois
Vente par correspondance
Paiements par Cartes bancaires
Distributeur exclusif de tapis de flocage adhésif (pour vos champs de bataille)
Spécialiste des décors de champs de bataille
Très bientôt Héroïka vous sera présenté sur CDROM
Pour tout renseignement et recevoir un catalogue gratuit,
Tél. : 03.21.05.44.94 (7/7 jours)

JEUX DESCARTES WAGRAM

DESCARTES BOUTIQUES

LE SPÉCIALISTE DES JEUX ET DES FIGURINES HISTORIQUES
TOUTES LES ÉPOQUES, TOUTES LES ÉCHELLES...

6, RUE MEISSONIER, 75017 PARIS
TEL. : 01. 42. 27. 50. 09 FAX : 01. 42. 27. 20. 81

Pirates – DIXON 25 mm – Peinture C. Caillaud

NOUVEAUTÉS DIXON 25 mm

Lot n° 1 : 10 nouveaux pirates + 5 personnalités ..... **135 F**

FIGURINES ESSEX 15 mm

GUERRE DU CANADA

Lot n° 2a : Anglais aux Amériques - Boîte d'armée complète ..... **360 F**
Lot n° 2b : Franco-Canadiens - Boîte d'armée complète ..... **360 F**

ARMÉES EUROPEENNES EPOQUE 1695/1745

Lot n° 3 : 80 Piquiers moyens et lourds en chapeaux ou casques .. **220 F**

NOUVEAUTÉS WARGAME (en anglais)

JUNE 6th - GMT : Wargame de Richard Berg à l'échelle du régiment sur le premier mois du débarquement. 560 pions, 2 cartes, 6 scénarios, nombreuses variantes. Bonne jouabilité en solitaire ..... **346 F**

NOUVEAUTÉS OSPREY (en anglais)

Lot n° 4 : MAA n° 326 THE GERMAN ARMY 1939-1945 (3) EASTERN FRONT 1943-5 ..... **89 F**
Lot n° 5 : MAA n° 327 US MARINE CORP IN WWI ..... **89 F**
Lot n° 6 : MAA n° 328 EMIGRE & FOREIGN TROOPS IN BRITISH SERVICE 1792-1803 ..... **89 F**

Je désire recevoir :
Lot N° 1 ..... exemplaires au prix de **135 F** = ... **F**
Lot N° 2a ..... exemplaires au prix de **360 F** = ... **F**
Lot N° 2b ..... exemplaires au prix de **360 F** = ... **F**
Lot N° 3 ..... exemplaires au prix de **220 F** = ... **F**
JUNE 6th ..... exemplaires au prix de **346 F** = ... **F**
Lot N° 4 ..... exemplaires au prix de **89 F** = ... **F**
Lot N° 5 ..... exemplaires au prix de **89 F** = ... **F**
Lot N° 6 ..... exemplaires au prix de **89 F** = ... **F**
Participation aux frais de port ..... **40,00 F**
Ci-joint mon règlement de ..... **F**

à l'ordre de **JEUX DESCARTES**

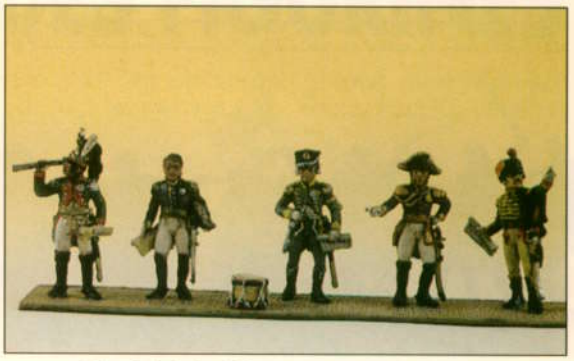
Nom ..... **Prénom** .....
Adresse .....
.....
Code postal ..... **Ville** .....
Tél. : .....

Le catalogue DESCARTES est disponible sur demande contre 2 timbres à 3 F

VV JUIL/AOUT 99

EMPIRE

Accurate et Italeri 1/72



A cheval ou à pied, ces deux marques nous propose ici l'état-major de l'Empereur. Une initiative bienvenue pour les joueurs et les amateurs de dioramas. *Peinture Stéphane Brunet*

LA CAVALERIE D'EMPIRE

AB figures15 mm

Fidèle à la qualité qui a fait sa renommée, *AB* nous propose des lanciers de ligne polonais du 16e Uhlan et des chasseurs à cheval du 4e corps de cavalerie de l'armée française en 1813. *Peinture Claudes Corbières*

NASSAU

Major Tom 25 mm

Magnifiques grenadiers et fusiliers de Nassau à la bataille de Waterloo. *Peinture Christophe Caillaud*

DECORS

FWG 25 mm

Ces maisons compatibles pour le 20 et le 25 mm nous viennent d'un jeune fabricant qui signe là ses premières réalisations. *Peinture FWG*

LA FLIBUSTE

Dixon 25 mm

Dixon continue de décliner sa série de flibustiers avec une pièce de marine et ses servants. *Peinture Christophe Caillaud*

Atelier de Gulliver

19, rue de l'Oratoire
06130 Grasse
Tél. : 04. 93. 36. 34. 44

Vente par correspondance

PROMO DU MOIS : LES MURS GOTHIQUES EN RUINES 15/20 mm

Mur n°1 (14 cm) : ..... **20,00 F**
Mur n°2 (11 cm) : ..... **20,00 F**
Mur n°3 (6 cm) : ..... **15,00 F**
Entrée (7 cm) : ..... **15,00 F**
Les 4 murs : ..... **55,00 F** *au lieu de 70,00 F*

ET UNE SERIE DE FACADES :
Murs enduits, à colombages ou en pierre de taille, à disposer selon les besoins.
Façade n°1 : (crépis, 2 niveaux) ..... **12,00 F**
Façade n°2 : (taverne + étage) ..... **12,00 F**
Façade n°3 : (colombages, 2 niveaux) **12,00 F**
Façade n°4 : (boutique + étage) ..... **12,00 F**
Angle n°1 : (1 niveau) ..... **12,00 F**
Angle n°2 : (2 niveaux) ..... **15,00 F**
Les 6 références : .. **60,00 F** *au lieu de 75,00 F*

Rappel de la promo précédente : LE VILLAGE EN RUINES
Maison en ruines 1 ..... **32,00 F**
à demi détruite, 3 murs et un sol.
Maison en ruines 2 ..... **42,00 F**
deux niveaux, l'étage écorné,
Façade abîmée et décrépie.
Maison en ruines 3 ..... **32,00 F**
un niveau, à demi détruite, le toit effondré.
Maison en ruines 4 ..... **42,00 F**
deux niveaux (moulés séparément),
pierre et colombages, à demi détruite.
Maison en ruines 5 ..... **32,00 F**
remise de ferme, un niveau, toit effondré.
Ruine fortifiée modulaire ..... **40,00 F**
deux angles et deux éléments droits.
Village complet : ..**180,00 F** *au lieu de 220.00 F*

Participation aux frais de port et d'emballage : 10 % de la commande
Envoi du catalogue complet sur demande accompagnée d'une enveloppe timbrée

L'EMPIRE — Fantassin Miniaturas 15 mm

Fantassin Miniaturas, toujours prolixe nous propose des fantassins espagnols du régiment Guadalajara en 1808 et portugais du 20e régiment et du 1er Cacadores. *Peinture Juan A. G. Bautista.*

L'EMPIRE — Old Glory 25 mm

La série « personnalités » de chez Old Glory nous permet de découvrir le Tsar Alexandre 1er, Koutousov et Benningsen.
Peinture Christophe Caillaud

LA GUERRE DE SECESSION — Accurate 1/72

Accurate nous offre dans sa série Guerre de Sécession des saynètes originales comme ici cette batterie de l'Union.
Peinture Stéphane Brunet

MUTINERIES INDIENNES — Old Glory 25 mm

Le 92th Regiment of Foot, Gordon's Highlanders lors des mutineries indiennes en 1859 . *Peinture Christophe Caillaud*

LA GUERRE CIVILE RUSSE — Peter Pig 15 mm

Peter Pig se découvre une passion pour les périodes peu jouées de l'histoire, en effet après la Guerre d'Espagne, voici maintenant la Guerre Civile russe.Ici le régiment blanc des cadets Alexeiev et une batterie d'artillerie. *Peinture Philippe Hardy*

FANTASSIN MINIATURAS

Nouveautés 15 mm. 1er Empire :
France : Marins de la Garde.
Espagne : Infanterie de Ligne 1808 et 1811, et des autres Régiments de Ligne et de Milice, artillerie, cavalerie.
Portugal : Infanterie de Ligne et «Caçadores», artillerie, cavalerie.
Catalogue et échantillons gratuits contre simple demande par courrier ou fax.
C/Ave Maria, 16 BAJO. 24400 Ponferrada (Leon) Espagne
Tél. (portable) : 610.68.37.83 – Tél. & Fax : 00.34.87.42.35.89

EXO KIT

14, rue du Moulin d'Etif 95500 GONESSE
Tél. : 01. 39.87.38.95 – Fax : 01.48.33.67.94.

Leader VPC 20 mm – Catalogue couleur 50 F

NEW EXO KIT : blindés soviétiques modernes 1/72 résine et métal
7211 BMP 2 MICV fin de production ..... **159,00 F**
7212 122 mm automoteur 2S1 ..... **159,00 F**
7213 Blindé de commandement de tir 1V14 – 1V15 ..... **159,00 F**
Les figurines 20 mm Battlefield Miniatures, qui ont envahi notre catalogue, offrent un choix important : Gross Deutchland, Waffen SS hiver 42-43, Soviétiques, Rangers US, Italiens, Japonnais,Belges et Français 1940, Réfugiés...
Vous apprécierez leurs postures réalistes et leur fine gravure.

Conditions générales de vente : Règlement par chèque à l'ordre d'EXO KIT
Port CEE 50 F de 0 à 499 F, 10 % de 500 à 999 F et gratuit à partir de 1000 F de commande

LE GUIDE DES SPECIALISTES

ÇA VA ALLER
Boulevard de l'Yser - Galerie Eldorado n°23
6000 Charleroi - Belgique - Tél. / Fax : (00.32) 71.30.70.62
Distributeur officiel pour la Belgique
de la marque REDOUBT ENTREPRISES et DIXON
(période guerre civile USA, guerre civile UK, figurines trois mousquetaires, guerres Napoléoniennes) 25 mm
Vastes gammes figurines fantastiques et historiques.
Peintures VALLEJO (gamme complète)

OJL — ***VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT***
148, av. Clemenceau
76290 MONTIVILLIERS
FRANCE
Tél. : 02. 35. 30. 00. 54.
Décors historiques en miniature : Catalogue Antiquité (plus de 80 réf.) Catalogue 2GM (plus de 120 réf.), Règles de jeu pour figurines 2GM 1/300 et 1/72, **A paraître** : Châteaux forts 6mm et 15mm, Fortifications type Vauban, Règles navales XVIIe et XIXe siècle (version 2), Pavillons pour signaux navals 1/300 et 1/1200, Drapeaux & bannières 25mm, 15mm, 10mm & 6mm du Moyen Age au XIXe...
Catalogues illustrés 40 F Franco chacun par chèque à l'ordre de OJL ou 8 CRIs remboursables à la première commande en bons de réduction de 10€ joints aux catalogues

NOUVEAUTE
Figurines 15 mm de qualité pour jeux de guerre et collection
LO HOBBI.T. STUDIO **- Loc. Piano San Giovanni, 11**
59023 Mercatale di Vernio (PO) - Fax 39 574 957291
Aujourd'hui disponible la première série :
La BATAILLE D'HASTINGS - 1066 - 276 références
Figurines sculptées par : Cosimo Auricchio
Recherche historique par : Sandro Matteoni
Envoyer 3 coupons de réponse internationale pour recevoir notre catalogue illustré.

FEODAL
112, rue des Déportés
44230 St Sébastien S/ Loire
Tél. / Fax : 02. 51. 79. 04. 99.
Conception et fabrication de décors 15, 20 et 25 mm
Réalisation de commandes personnalisées de 6 à 90 mm (devis gratuit)
De la haute antiquité à nos jours :
Tentes, camps, navires, fortifications et machines de guerre (en 15 mm, normés DBM). Bâtiments entiers ou ruinés.
Décors spéciaux pour escarmouches ouvrables.
Catalogue illustré noir & blanc contre 4 timbres.

MINIATURES 2000
63, av. Philippe Auguste 75011 Paris
Tél./Fax : 01. 43. 71. 26. 02
Figurines du 15 au 25 mm, toutes époques, peintures, accessoires et environnement
Point de vente conseil moules et figurines Prince August
toute la gamme de peinture acrylique vinylique Prince August
Dépositaire des marques Mitril, Essex, Minifig...
Figurines au 1/72 : Accurate, Italeri, ESCI, Revell, Imex, Hät...
Véhicules au 1/72 kit ou T.M. : Armour, Matchbox, ESCI, Hasegawa, Fujimi...
À notre magasin ou par correspondance : ***France, Etranger et Dom-Tom***
Catalogue (réf. + Prix) contre 4 timbres à 3 F
Indiquez avec précision la documentation qui vous intéresse (code VAE) et votre adresse !

ELLERBURN ARMIES **Figurines et accessoires Hinchliffe 25 mm**
Notre gamme comprend : *Napoléoniens - Campagne d'Espagne - Guerre de Sept ans - Guerre d'Indépendance américaine - Guerre de Sécession - Médiéval - Antique - Renaissance Troupes coloniales britanniques*
Figurines de personnalités, équipements pour toutes périodes. Plus de 2 000 figurines disponibles ! Nouvelle gamme de matériel de siège «Fantastique»
Prix : £ 0.50 par figurine, chevaux : £ 0.60, équipements, à partir de £ 2.40 Catalogue : £ 1.50
ELLERBURN ARMIES
Boxtree, Maltongate, Thornton Dale Nr Pickering
N. Yorkshire YO18 7SD ANGLETERRE Tél. : 1751. 47. 42. 48 - Fax : 1751. 47. 72. 98
Service de vente par correspondance express dans le monde entier; nous acceptons toutes les cartes de crédit international. Nous ne facturons que les frais de port strictement nécessaires. Service de peinture par spécialistes possible.

MUSEUM MINIATURES. FIGURINES & ACCESSOIRES 15 mm
Catalogue £1.25 (frais de port inclus) – CATALOGUES : Grecs ; Romains, Gaulois, Arabes, Carthaginois, Chinois, Gladiateurs, Indiens, Seleucides, Seldjouques, Scythes, Thraces, anciens Bretons, successeurs d'Alexandre, médiévaux, Normands, Perses islamiques, Guerre de trente ans, Guerre de Sécession, Français, Anglais et Prussiens de l'époque Napoléonienne
EQUIPEMENTS :Wagons, charrettes, Warwagons, canons, engins de guerre médiévaux.
PRIX (en livre) : 0.15 Fantassins - 0.30 Cavaliers - 1.40 Chariots 2 chevaux - 2.00 Chariots 4 chevaux 2.00 Elephants - 1.40 Catapultes - 1.40 Canons et servants - 1.40 charrettes - 2.00 Wagons - 1.40 Assortiments de paysans - 3.50 Grosse bombarde - 1.40 Assortiment de chevaux - 0.40 Chameau
Nouvelle adresse : Museum Miniatures – 28, Long Lane – Driffield – Yorkshire - UK
Tél. : (00.44) 1262.670.421 ou (00.44) 1377.241.010 – Fax : (00.44) 1262.670.421 ou (00.44) 1377.241.010.
E-mail Dave@museumminiatures.co.uk – Site Internet www.museumminiatures.co.uk
Expédition Outre-mer et Europe 20% – Montant minimum livraison : £1.00 – Paiement par Carte Visa, Master Card, Eurochèques...

POUR RÉSERVER CET EMPLACEMENT
CONTACTER LE SERVICE PUBLICITÉ :
Sandra Villermois : 01. 40. 21. 17. 94.

DECORS — Atelier de Gulliver 15/20 mm

L'Atelier de Gulliver continue de décliner sa série de maisons en ruines, ce nouveau modèle conviendra parfaitement aux amateurs de *Section d'assaut* ou *Guerre éclair*.

FRANÇAIS 1940 — Exokit 20 mm

Ces magnifiques soldats français de 1940 sont en résine, d'une gravure très fine, ils sont un peu plus fragiles que le plomb.
Peinture Stéphane Langlois

FRANÇAIS 1940 — Old Glory 15 mm

Les Français sont à l'honneur, les voici déclinés en 15 mm, parfaits pour *Section d'assaut* et *Guerre éclair*.
Peinture Stéphane Langlois et Pierre Laporte

VEHICULES 2e GM — BattleFront 15 mm

Cette marque de l'hémisphère sud continue sa fabuleuse production de véhicules bon marché. Ici un KV 2 soviétique et un Wespe accompagné d'un canon de Pak.
Peinture Stéphane Langlois

LE MONDE DU JEU
HISTORIQUE
FANTASTIQUE
SIMULATION
PANTIN
AUX PORTES DE PARIS
15-16-17 OCTOBRE 1999
CENTRE INTERNATIONAL DE L'AUTOMOBILE - 25 RUE HONORÉ D'ESTIENNE D'ORVES-PANTIN
MÉTRO HOCHE
DE 10 H À 19 H - PRIX D'ENTRÉE : 50 F
POUR TOUTE INFORMATION :
MOND'EXPO - 14, RUE LESAULT - 93500 PANTIN (FRANCE) - TÉL. : 01.49.91.75.00 - FAX : 01.49.91.75.32

NORMANDIE 1944

Des plages à Falaise

AU PRINTEMPS 1940, la Wehrmacht a vaincu les armées alliées en France en six semaines. Il en faudra huit aux armées alliées pour vaincre les divisions allemandes en Normandie et s'ouvrir la route de Paris.

Yves Buffetaut

Eisenhower et les stratèges alliés ont examiné en détails les précédents de l'histoire et l'exemple des Dardanelles en 1915, comme celui d'Anzio au début de 1944, ont montré qu'une réaction rapide de l'ennemi pouvait mener à un étouffement complet des opérations. Le plan initial allié prévoit en conséquence l'engagement d'un nombre important de divisions dès le premier jour, sur un front relativement étendu, puis la recherche immédiate d'un grand port, en l'occurrence Cherbourg.

Le Jour-J

Le débarquement commence le 5 juin 1944 dans la nuit par le lâcher de troupes aéroportées sur les flancs de la future tête de pont : la 6th Airborne (britannique) sur l'Orne et les 82nd et 101st US Airborne à la base de la presqu'île du Cotentin. A l'est, au long de l'Orne, l'opération est correctement menée et parvient à établir des positions solides avant le lever du jour. A l'ouest, en revanche, les troupes sont dispersées d'une façon inouïe et ne peuvent que très rarement accomplir leur mission. Elles désorganisent quelque peu les arrières de l'ennemi, mais sans accomplir rien de déterminant.

Les opérations navales commencent à 5 h 50, lorsque 600 navires de combat ouvrent le feu sur les positions allemandes de la baie de Seine. Les Américains, en raison des différences d'horaires des marées, débarquent les premiers, à partir de 6 h 30, sur deux plages situées de part et d'autre de l'embouchure de la Vire, Utah Beach dans le Cotentin et Omaha Beach, au nord-ouest de Bayeux. A Utah, la 4th Division ne débarque pas à l'endroit prévu, mais toutefois en bon ordre. Elle ne rencontre pour ainsi dire aucune résistance et peut ainsi s'enfoncer très rapidement à l'intérieur des terres, faisant sa jonction avec les parachutistes.

A Omaha, la « Big Red One » (1st US Division) renforcée se heurte à la meilleure division allemande placée sur la côte, la 352. ID. Le bombardement aérien préliminaire a totalement échoué, la plupart des chars DD ont coulé en raison de l'état de la mer et les premières vagues d'assaut sont clouées au sol et détruites. La bataille s'est engagée de façon si alarmante que Bradley, vers 8 h du matin, hésite à abandonner sur place les unités débarquées pour reporter ses réserves sur Utah. Les premiers rapports allemands montrent d'ailleurs qu'ils pensent avoir réussi à rejeter l'invasion dans ce secteur. Devant la tournure prise par les événements, les destroyers sont autorisés à tirer sur les objectifs qu'ils veulent, sous la seule responsabilité de leurs commandants. Dès lors, la défense allemande commence à s'effilocher et les troupes américaines parviennent à prendre pied à l'intérieur des terres. La marine a sauvé le débarquement à Omaha.

Les Britanniques disposent de trois plages de débarquement : deux situées au nord d'une ligne Bayeux-Caen (Gold et Juno) et la troisième au nord de Caen (Sword). Malgré des combats parfois violents, notamment au Hamel et à La Rivière, le succès est vite assuré. La 3rd Infantry Division (Sword) a pris pied sans difficulté, plus facilement qu'elle ne le pensait et commandée trop mollement, elle ne profite pas de l'occasion pour marcher immédiatement sur son objectif de fin de journée, Caen. Lorsqu'elle se met en route, elle se heurte à la 21. Panzer-Division en train de contre-attaquer et les mouvements des protagonistes s'annulent.

Le 6 juin 1944 à minuit, les objectifs fixés par Eisenhower n'ont été nulle part atteint, mais le débarquement a néanmoins réussi. Dans le département du Calvados, il ne devrait y avoir qu'une seule tête de pont, de l'Orne à la Vire, englobant Caen et Bayeux : aucune des deux villes n'est encore prise et seules les troupes débarquées à Gold et Juno ont pu former une tête de pont unique. A l'est, de part et d'autre de l'Orne, la 3rd Infantry Division et la 6th Airborne n'ont pu opérer leur jonction avec les Canadiens. Devant Omaha, l'emprise américaine est peu profonde, mais elle est néanmoins solide : les Allemands n'ont plus de réserve à jeter dans la bataille dans ce secteur. Dans le département de la Manche, les troupes débarquées à Utah sont solidement implantées, mais la tête de pont n'a aucune forme définie, car les parachutistes sont dispersés et opèrent souvent séparément.

Du côté allemand, la première journée de bataille symbolise bien ce que sera toute la campagne : la Kriegsmarine n'a pu intervenir que marginalement, coulant un seul et unique destroyer allié ; la Luftwaffe n'a pu accomplir que quelques sorties dérisoires. En général, les troupes au sol se sont bien battues, parfois même très bien, mais les mouvements ont été très difficiles : alertées et proches du lieu du débarquement, les 12. SS-Pz-Division et la Pz-Lehr Division n'ont pu intervenir le jour même, en raison de l'activité aérienne alliée. Seule la 21. Panzer a pu contre-attaquer partiellement, sans obtenir de résultats significatifs, si ce n'est en arrêtant la 3rd Division dans sa marche sur Caen. Des motocyclistes allemands ont bien réussi à atteindre la mer, entre Juno et Sword, mais dans un secteur dépourvu de troupes alliées...

Percer ou fixer l'adversaire ?

Dans les jours qui suivent, les poussées alliées se portent dans deux directions opposées : les Britanniques avancent vers le sud pour capturer Caen, d'abord en un assaut frontal, puis par un mouvement tournant par l'ouest, tandis que les Américains relient leurs deux têtes de pont, puis marchent franchement vers l'ouest, pour couper en deux la presqu'île du Cotentin et isoler Cherbourg, le grand port dont ils ont besoin.

Le 13 juillet, la 7th Armoured s'engage dans un mouvement tournant d'une rare audace, afin de provoquer la chute de Caen par un enveloppement par l'ouest. Celui-ci s'achève dans la déconfiture à Villers-Bocage, lorsque la colonne de tête de la division succombe sous les coups des Tiger du s. SS-Pz.Abt. 101 et des chars de la Pz-Lehr. Après cette tentative infructueuse, Monty change de tactique et prépare des opérations qui sont dans la droite ligne de la bataille d'El Alamein : préparation minutieuse, supériorité numérique écrasante, exécution sans génie.

Le 26 juin, le VIII[e] Corps attaque à l'ouest de Caen, avec la 15th Scottish, la 43rd Wessex, la 11th Armoured et les 4th Armoured et 31st Tank Bdes, soit plus de 600 chars, 800 pièces d'artillerie, y compris des pièces lourdes navales. Cette attaque surprend les Allemands au moment même où Rommel avait prévu de lancer sa première véritable contre-offensive blindée. Il doit y renoncer immédiatement pour contenir l'avance britannique sur l'Odon. La 12. SS-Pz.Div. et la Pz-Lehr sont soumises à une très rude pression et Rommel doit lancer dans la bataille deux divisions blindées fraîches, les SS-Pz-Div. Frundsberg et Hohenstaufen. La bataille est furieuse, la cote 112 change plusieurs fois de mains sous les assauts des SS. Le 1[er] juillet, elle s'achève sans résultat déterminant ni pour l'un, ni pour l'autre des adversaires. Au moins Monty a-t-il fixé la plupart des Pz-Divisionen près de Caen, tandis que les Américains livraient bataille pour Cherbourg.

La recherche d'un port

Pendant les dix premiers jours de bataille, les fantassins américains élargissent leur tête de pont, capturant d'abord Carentan, afin de relier entre elles les troupes débarquées à Utah et Omaha, puis progressant vers l'ouest pour isoler Cherbourg, ce qui est accompli le 17 juin. Vers le sud, les Américains sont bloqués au nord de Saint-Lô, défendue avec acharnement par des paras allemands et par les SS de la division Götz von Berlichingen. Cette situation demeure inchangée pendant plusieurs jours : si le 7th Corps se rapproche de Cherbourg, les assauts contre Saint-Lô échouent tous.

Le 22 juin, après un bombardement aérien, l'assaut final contre Cherbourg commence. La défense allemande est souvent acharnée. Le 24, la bataille fait toujours rage mais Schlieben, le commandant allemand, prévient ses supérieurs que ses troupes sont arrivées à l'extrême limite de leur résistance. Le lendemain, la flotte américaine intervient dans la bataille et finit de briser les unités allemandes. Schlieben annonce à Rommel que la situation est désespérée ; rien ne peut être tenté pour soulager Cherbourg, car l'opération Epsom fait rage à l'ouest de Caen. Le 26, la ville tombe et les combats s'achèvent par la capture du port lui-même.

La première phase de l'opération Overlord est achevée et les travaux de remise en œuvre du port de Cherbourg seront vite menés. Malgré ce succès, les Alliés sont encore loin d'avoir gagné la bataille. Les trois premières semaines de juillet sont même plutôt démoralisantes. A l'ouest, les divisions d'infanterie américaines avancent vers le sud avec une lenteur accablante. Les divisions

Suite de l'article page 39

POUR célébrer le 55e anniversaire du Débarquement, *VaeVictis* vous propose un grand classique du jeu d'histoire : la bataille de Normandie, avec un jeu en encart comprenant trois scénarios, du Jour-J à la percée de Cobra.

Un jeu de Eric TENG

Le premier scénario de *Normandie 1944* couvre la course à Cherbourg, l'un des premiers objectifs des Alliés. Le scénario 2 commence à la fin juillet et représente la grande offensive Cobra, destinée à briser la résistance allemande qui bloque encore les Alliés dans leur tête de pont à la mi-juillet. Enfin, la campagne couvre elle l'ensemble de ces opérations, jusqu'à la fin du mois d'août, avec la réduction de la poche de Falaise.

Normandie 1944 est un jeu relativement simple, accessible aux joueurs d'histoire débutants mais qui devrait également séduire les habitués des jeux en encart de *VaeVictis*. Nous vous recommandons de jouer chaque scénario une fois avant d'attaquer la campagne.

Ce jeu nécessite l'utilisation d'un dé à six faces (noté d6). Chaque scénario couvre une période d'un mois et demi à deux mois. Chaque tour couvre une semaine de temps réel et un hexagone représente environ 6 km. Par commodité, le terme hexagone est abrégé par hex. dans le texte.

0 - Composants du jeu

Le jeu comprend la carte, la règle et les pions à découper et à coller. Les pions se décomposent en pions d'unités et en marqueurs.

Collage des pions : les pions situés dans les 2/3 supérieur de la planche sont à monter recto-verso (unité de combat à deux ou trois pas de pertes, état-majors). Les pions situés dans le tiers inférieur sont à monter en recto simple (unités de combat à un seule niveau de perte, troisième pas de perte des unités à trois pas, marqueurs).

0.1 - Pions d'unités

Chaque pion d'unités de *Normandie 1944* représente :

– soit une unité de combat (division, régiment, brigade ou bataillon) ;

– soit un état-major (EM) de corps d'armée.

Un corps d'armée comprend un EM et plusieurs divisions ou brigades. En raison de la complexité des rattachements d'unités au cours de la campagne de Normandie, en particulier les ordres de bataille allemands et anglais, l'identification des unités est parfois une simplification ou une stylisation de l'ordre de bataille historique.

Les pions d'état-major (EM)

L'EM symbolise à la fois le commandement

de chaque corps, mais aussi l'appui d'artillerie, blindés ou logistique, qu'il peut allouer à aux unités de combat.

Un pion d'EM est retourné pour indiquer qu'il a consommé sa possibilité d'appui. A la fin du tour, tous les pions d'EM sont retournés, recto visible, pour indiquer qu'ils sont à nouveau pleinement opérationnels.

Le bonus indiqué sur un pion d'EM représente l'appui tactique qu'il peut apporter à un combat (voir 6.3).

Dans la règle, les EM ne sont pas considérés comme unités de combat quand ce terme est employé. Toutes les autres unités (du bataillon à la division) sont considérées dans le jeu comme unités de combat.

Les unités de combat

Chaque pion d'unité présente les informations suivantes :

– valeurs d'attaque et de défense (qui représente la capacité offensive et défensive de l'unité) ;

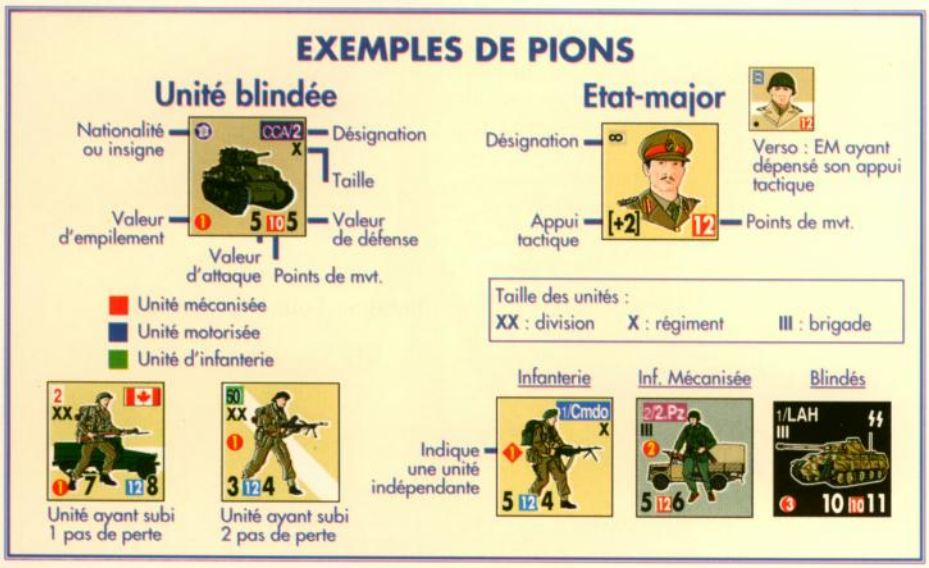
– potentiel de mouvement (qui représente, en points de mouvement, la capacité de déplacement de l'unité).

– valeur d'empilement (qui caractérise l'encombrement de l'unité sur le terrain, elle est utilisée pour déterminer le nombre maximal d'unité par hexagone).

Pas de perte : les pertes subies par les unités sont indiqués en retournant les pions sur leur verso, ou en remplaçant un verso par le troisième pion pour les unités avec trois pas de perte.

Unités indépendantes

Les unités indépendantes sont des unités



de combat qui suivent des règles spéciales d'activation et d'empilement. Il s'agit en majorité de petites unités, dépendantes d'état-major d'armée ou non endivisionnées, comme les bataillons de chars lourds allemands, les unités de Flak, les brigades britanniques.

Elles sont identifiées par un symbole spécial sur le pion.

0.2 - Marqueurs

Normandie 1944 utilise un certain nombre de marqueurs, pour indiquer par exemple qu'une unité n'est plus ravitaillé ou pour représenter l'aviation tactique. Ils sont répertoriés dans les paragraphes de règles correspondants. Les marqueurs ne comptent jamais pour l'empilement.

1 - Séquence de jeu

Chaque tour se décompose en différentes phases de jeu, qui sont dans l'ordre :

1 - Phase de météo

Le joueur allié détermine la météo pour ce tour (voir 2.1)

2 - Phase d'initiative

– distribution des marqueurs Offensive ;

– détermination des EM soutenus, puis désignation du joueur ayant l'initiative. Le joueur ayant l'initiative est appelé joueur 1, celui ne disposant pas de l'initiative est appelé joueur 2 (voir 2.2 et 2.3)

3 - Phase d'aviation (allié uniquement).

Le joueur allié détermine le nombre de pions d'aviation dont il dispose et les affecte aux différentes missions (voir 2.4).

4 - Phase de renforts

Les renforts entrant ce tour sont placés sur les cases stratégiques pour le joueur allemand ou sur le marqueur tour pour le joueur allié.

5 - Phase d'offensive [A]

– activation des EM soutenus du **joueur 1**. Les unités activées par ces EM peuvent bouger et combattre.

– activation des EM soutenus du **joueur 2**. Les unités activées par ces EM peuvent bouger et combattre (voir 2.6).

5 - Phase normale [B]

– activation normale du joueur 1. Toutes ses unités peuvent bouger et combattre.

– activation normale du joueur 2. Toutes ses unités peuvent bouger et combattre.

6 - Phase administrative

– détermination des EM et des unités non ravitaillés ;

– attribution des remplacements (campagne uniquement) ;

– fin de tour : les EM sont retournés, le marqueur tour est avancé d'une case.

2 - Détails de la séquence de jeu

2.1 - Phase météo

Le joueur allié jette un dé et détermine la météo pour ce tour sur la table de condition météo. Il positionne le marqueur « Météo » sur la case correspondante de la carte.

Pour chaque tour de temps couvert ou d'averses consécutif ayant précédé le tour qui débute, on soustrait **1** au dé. Cet ajustement est cumulatif jusqu'au premier tour de beau temps, qui l'annule.

Exemple : il a plu au tour 2, lors de la détermination du temps du tour 3, on soustrait 1 au dé. Le joueur allié jette le dé et obtient 6, ce qui donne 5 = temps couvert. Lors du tour suivant, l'ajustement sera donc de – 2.

2.2 - Attribution des marqueurs Offensive

Chacun des joueurs reçoit de 0 à 2 marqueurs Offensive par tour.

Le joueur allié reçoit deux marqueurs par tour de beau temps ou temps couvert. Il ne reçoit aucun marqueur par temps d'averse.

Le joueur allemand reçoit de 0 à 2 marqueur par tour, selon le résultat d'un jet de dé. Le nombre de marqueur reçu est indiqué dans le tableau de ressources allemand.

Les marqueurs disponibles sont disposés sur la carte par chacun des joueurs dans les hex. de dépôt. Les marqueurs peuvent être placés librement dans n'importe quel hex. de dépôt, sans limite. Ces marqueurs serviront à soutenir un ou plusieurs EM (permettant leur double activation).

2.3 - Choix des EM soutenus et détermination de l'initiative

Les deux joueurs, l'allié en premier, choisissent quels EM ils décident de soutenir (ils pourront être activés deux fois). Les marqueurs Offensive sont placés sur les EM choisis, ces EM sont dits « soutenus ». Les EM soutenus doivent être **ravitaillé** par le dépôt lui fournissant le marqueur Offensive (voir 8).

Le joueur allié commence toujours le placement des marqueurs. Les marqueurs non utilisés peuvent être conservés sur la carte, « stockés » dans les dépôts pour être utilisés lors d'un tour suivant.

Le joueur ayant le plus d'EM soutenus sur la carte reçoit **l'initiative** pour ce tour. En cas d'égalité, le joueur allié a l'initiative.

2.4 - Aviation alliée

Lors de cette phase, le joueur allié consulte le tableau d'allocation des missions aériennes et reçoit le nombre de pions d'aviation correspondant. Ces pions représentent les missions d'appui et d'interdiction tactique, ainsi que l'action des bombardiers stratégiques.

Le joueur allié utilise ensuite ses pions de la façon suivante :

1. Mission d'interdiction tactique : les pions de chasseurs affectés à l'interdiction sont placés sur la grille d'interdiction tactique ;

2. Mission d'appui tactique : les pions de chasseurs affectés à l'appui tactique sont placés sur un EM ;

3. Mission d'interdiction stratégique : les pions de bombardiers affectés à cette tâche sont placés sur les cases correspondantes du tableau de mouvement stratégique allemand ;

4. Mission de « Carpet bombing » : l'allié a la possibilité (selon les scénarios) de déployer un « tapis de bombe » avant une attaque. Les pions de bombardiers affectés à cette tâche sont placés sur l'hex. cible.

2.5 - Phase de renfort

Renforts allemands

Le joueur allemand vérifie les unités disponibles sur la table d'arrivée des renforts et les dispose sur la table de mouvement stratégique allemand, dans les cases correspondantes. Les unités marquées d'une étoile sont placées sur les cases munies d'une étoile (par exemple, les unités arrivant de Bretagne* sont positionnées sur la case « Bretagne* »). Ces unités seront bougées lors de chaque phase de mouvement.

Renforts alliés

Le joueur allié vérifie ses renforts disponibles sur la table d'entrée des renforts et les disposent sur le compteur de tour. Les unités marqués d'une étoile (*) entrent en phase normale, les autres entrent en phase d'offensive.

Le joueur allié comptabilise également sa capacité de débarquement pour ce tour et l'indique sur le compteur correspondant.

2.6 - Phase d'activation

On distingue la phases d'offensive (phase A) et la phase normale (phase B). Lors de la phase A, seules les unités activées par les EM soutenus ainsi que les renforts peuvent bouger et combattre. Lors de la phase B, toutes les unités des joueurs peuvent agir.

A chaque phase, le joueur avec l'initiative pour ce tour agit en premier, suivi de son adversaire Le joueur dont c'est la phase est dit « **joueur actif** ».

Une unité activée en phase A par un EM peut rejouer librement en phase B (idem pour un EM).

Chaque phase d'activation comprend, pour le joueur actif :

1 - Entrée des renforts.

Les renforts alliés sont débarqués, c'est-à-dire placés sur une case de plage au choix du joueur ou sur un hex. de port. Chaque

unité allié débarquée réduit la capacité de débarquement alliée du montant de ses points d'empilement. Le compteur de capacité est réajusté d'autant.

Les renforts allemands progressent sur le tableau de mouvement stratégique. Les unités allemandes qui sortent du tableau de mouvement stratégique font leur entrée sur la carte.

Tous les renforts sont considérés comme activés pour cette phase.

2 - Mouvement

Les unités actives se déplacent de tout ou partie de leurs points de mouvement.

Les renforts alliés débarqués sur une plage doivent payer le coût d'entrée de l'hex. de plage, ceux débarqués par un port peuvent commencer leur mouvement à partir de l'hex. de port.

Les renforts allemands payent le coût d'entrée de l'hex. de route.

3 - Combat

Le joueur actif fait combattre les unités qui le peuvent et qui se trouvent adjacentes à des unités ennemies. Les résultats des combats sont appliqués ainsi que les avances après combat.

Lorsque le joueur actif a fini sa phase, il passe la main à son adversaire qui devient joueur actif. A la fin de la phase A, les marqueurs Offensive sont retirés de la carte.

2.7 - Fin du tour

La phase de fin du tour comprend les procédures suivantes, dans l'ordre :

- vérification du ravitaillement : chaque joueur vérifie le bon ravitaillement de ses unités et dispose les marqueurs Non ravitaillé.
- remplacements : les unités qui le peuvent reçoivent des remplacements (scénario de campagne uniquement)
- remise à zéro : les EM sont retournés, les pions d'aviation alliée sont retirés de la carte et le marqueur Tour est avancé d'une case.

2.8 - Fin du jeu

Le jeu s'achève lorsque le nombre de tours donné dans le scénario est atteint ou lorsque les conditions de victoires automatique sont remplis pour l'un ou l'autre joueur.

3 - Terrain

La carte représente la Normandie. Une grille hexagonale est imprimée sur la carte pour faciliter le mouvement et le combat des unités. Un hex. représente environ 6 km.

3.1 - Empilement

Chaque unité « pèse » un certain nombre de points d'empilement (PE). La valeur en PE de chaque unité figure sur chaque pion.

Chaque hex peut recevoir jusqu'à **six points d'empilement**, plus un EM et une unité de 0 PE.

Cette limitation s'applique au moment du placement initial et à la fin de chaque phase. Elle ne s'applique pas pendant la phase de mouvement, c'est-à-dire que les unités peuvent se déplacer sans tenir compte des empilements, mais elles ne peuvent excéder les capacités d'empilement à la fin de la phase de mouvement.

3.2 Effets du terrain

Les effets sur le combat ou le mouvement sont détaillés sur la table de terrain.

Précisions :

- route : une route ne peut être utilisée que si une unité se déplace d'hex. en hex. reliés par un tracé de route. L'utilisation d'une route annule le coût en points de mouvement des obstacles (rivière, bocage, forêt, etc.). Le mouvement sur route coûte 1/2 PM par hex.
- sont considérés comme non motorisée toute unité avec un potentiel de mouvement de 6. Toutes les autres unités sont considérées mécanisées ou motorisées.

4 - Zone de controle (ZdC)

Définition

Chaque **unité de combat** exerce une zone de contrôle (ZdC) sur les six hex. adjacents (sauf terrain impassable). Cette zone représente le terrain que l'unité contrôle grâce à ses moyens de feu. Une unité doit arrêter son mouvement quand elle pénètre dans une ZdC ennemie.

Une unité ne peut pas passer d'un hex. de ZdC ennemie à un autre hex. de ZdC ennemie, qu'il s'agisse d'une ZdC d'une autre unité ennemie ou de la même unité. Il est par contre possible de quitter une ZdC ennemie pour un hex. libre, et même d'entrer par la suite – dans la même phase de mouvement – dans une autre ZdC ennemie. Quitter une ZdC ennemie coûte **2 points** de mouvement. Toute unité peut supprimer le surcoût de désengagement moyennant la prise d'un pas de perte.

5 - Mouvement

5.1 - Généralités

Dans la phase de mouvement, le joueur actif peut déplacer ses unités jusqu'à leur maximum de points de mouvement. Le mouvement de chaque unité doit être terminé avant de passer à une autre.

Dans la phase d'offensive (A), les unités doivent être bougées dans l'ordre d'activation des EM. Dans la phase normale, les unités peuvent être bougées dans n'importe quelle ordre.

Une unité dépense un nombre de points de mouvement correspondant au coût de l'hex. dans lequel elle entre. Le coût de déplacement de chaque type de terrain est précisé sur la table d'effet des terrains. Les points de mouvement ne sont pas cumulables de tour en tour.

Une unité doit arrêter son mouvement quand elle pénètre dans une ZdC ennemie. Quel que soit le coût de déplacement d'un terrain, une unité peut toujours se déplacer d'un hex. (sauf terrain impassable et déplacement de ZdC à ZdC).

Il est interdit de se déplacer sur un hex. occupé par une unité ennemie, sauf s'il s'agit d'un EM (voir 5.2).

5.2 - Mouvement sur un EM ennemi

En consommant deux points de mouvement en plus du coût du terrain, une unité de combat peut entrer dans un hex. occupé par un EM ennemi non empilé avec une unité de combat ennemie. Dans ce cas, l'EM est éliminé (l'état-major est capturé !).

5.3 - Mouvement stratégique

Toute unité commençant sa phase de mouvement non adjacente à une unité ennemie peut utiliser l'option du mouvement stratégique. Elle peut alors se déplacer à un potentiel **double** durant cette phase. Une unité qui se déplace ainsi ne doit jamais entrer en ZdC ennemie durant ce déplacement. Le mouvement stratégique est interdit pour les unités alliées le tour où elles débarquent (d'un port ou d'une plage).

6 - Etats-majors et soutien

Chaque état-major (EM) représente les organes de commandement d'un corps d'armée. Les EM apportent trois types de soutien : logistique, offensif et tactique.

6.1 - Soutien logistique

Pour être ravitaillée, une unité doit avoir une ligne de ravitaillement libre de ZdC ennemi jusqu'à un EM (voir 8).

6.2 - Soutien offensif

Lors de la phase A, un EM soutenu peut activer jusqu'à l'équivalent de **cinq divisions plus trois unités indépendantes** de son choix. Pour être activées, ces unités doivent être ravitaillées par l'EM et situées dans un rayon de **5 hex**. Les unités et l'EM peuvent alors agir normalement durant cette phase. Une unité ne peut être activée que par un seul EM durant la phase d'offensif (et ne peut donc agir qu'une fois dans cette phase).

Lors de la phase B, toutes les unités peuvent agir sans considération d'état-major.

Divisions et régiments : les divisions, essentiellement les unités d'infanterie, sont représentées par le symbole XX sur le pion, les régiments par un symbole X. Cela est important lors de l'activation des unités soutenues en phase d'offensive, car une division d'infanterie représente un pion, une division blindée américaine représente trois pions...

6.3 - Soutien tactique

Une fois par tour, un EM peut apporter un bonus à un combat situé à **1 ou 2 hex.** de lui. Ce bonus décale le rapport de force en faveur des unités soutenues de **une ou deux colonnes** (en attaque ou en défense).

L'appui d'un EM doit être déclaré avant le jet de dé, l'EM est retourné pour indiquer qu'il a utilisé son appui.

Le joueur allemand, et lui seul, peut cumuler les appuis de ses différents corps pour un même combat.

6.4 - Destruction d'EM

Un EM ne peut pas engager de combat et est vulnérable aux attaques ennemies lorsqu'il est seul dans un hex. S'il est attaqué en phase de combat par une unité adverse lorsqu'il est seul, un EM est automatiquement détruit (l'attaquant doit déclarer une attaque avec une de ses unités adjacentes).

Si un EM est empilé avec au moins une unité amie, et si cette unité vient à être détruite par résultat de combat, l'EM est détruit. Sinon, il n'est pas affecté, même en cas de recul.

Lorsqu'un EM est détruit, il est retiré du jeu et placé sur le compteur de tour deux tours plus tard après celui en cours (ex. : détruit au tour 1, placé au tour 3). A la fin du tour indiqué, l'EM est replacé sur le terrain par le joueur à l'emplacement de son choix (il doit être ravitaillé).

7 - Combat

7.1 - Généralités

Pendant la phase de combat, le joueur actif

peut attaquer les unités ennemies avec ses unités adjacentes.

Une unité ne peut mener qu'une attaque par phase, et une unité ennemie ne peut être attaquée qu'une fois par phase. L'attaque contre un EM isolé, même si le résultat est automatique, compte comme une attaque pour l'unité qui l'exécute. Toutes les unités adjacentes à une unité ennemie peuvent conjuguer leurs forces pour mener une attaque.

Il est interdit de mener une attaque contre plusieurs hex. à la fois (chaque hex. est attaqué indépendamment).

Toutes les unités ennemies situées sur un hex. doivent être attaquées ensemble. Chaque attaque est déclarée et résolue indépendamment. Il n'y a pas d'ordre d'attaque particulier.

Aucune attaque n'est obligatoire.

7.2 - Résolution des combats

La résolution d'un combat se fait en respectant strictement l'ordre suivant :

1. Calcul du rapport de force : chaque joueur fait la somme de ses points d'attaque ou de défense, le joueur allié pouvant faire intervenir son aviation tactique.

On effectue le ratio des points d'attaque et de défense, arrondi au rang inférieur (à l'avantage du défenseur). Le rapport de force final peut être modifié par le terrain et le type d'unités engagées.

Exemple : deux unités d'infanterie britannique (4 d'attaque chacune) attaquent une unité allemande (3 de défense). Rapport de force : 8 contre 3, soit un ratio de 2/1.

2. Appui naval : le joueur allié peut faire procéder à un bombardement naval.

3. Soutien des EM : le joueur actif, puis le joueur inactif, engagent ou non les appuis d'EM et modifient les décalages applicables à la colonne de résolution du combat.

4. Détermination du résultat : enfin, le joueur actif jette les dés et lit les résultats sur la table de combat.

Précisions : les ratios inférieurs à 1/4 sont considérés comme 1/4, les ratios supérieurs à 8/1 sont considérés comme 8/1.

7.3 - Résultats de combat

Les résultats donnés dans le tableau de combat indiquent, en fonction du rapport de force et du jet de dé, les pertes à répartir entre l'attaquant et le défenseur.

Le chiffre correspond à une combinaison de pas de pertes et d'hexagone de recul, le joueur étant libre d'attribuer soit des pas de pertes à prendre par une unité, soit un nombre de case de recul à effectuer par toutes les unités du défenseur, soit encore une combinaison des deux. La règle de répartition est la suivante :

- chaque pas de perte est subi par une unité (et une seule) ;
- les hex. de recul s'appliquent à toutes les unités en défense.

E signifie que toutes les unités participant au combat sont éliminées.

Exemple : 0/2 indique un résultat de 0 pour l'attaquant (aucune perte) et 2 pertes pour le défenseur. Celui-ci doit alors choisir entre :

- affecter deux pas de perte sur une seule unité
- affecter un pas de perte sur deux unités différentes
- prendre un pas de perte sur une unité et reculer tous les défenseurs d'un hex.
- faire reculer toutes les unités en défense de deux hex.

Dans tous les cas, le joueur adverse est libre de répartir le ou les pas de pertes sur les unités de son choix (sauf cas particulier suivant la table de résultat des combat ou le tableau d'effet des terrains).

Prise des pertes :

Quand une unité se voit appliquer un pas de perte, il faut retourner le pion pour indiquer sa valeur diminuée. Une unité déjà retournée est soit remplacée par un troisième pion affaibli si possible, soit détruite si elle ne dispose que de deux pas de pertes (recto-verso) ou s'il s'agit du troisième pion d'une unité.

7.4 - Recul après combat

Lors d'un recul imposé par résultat de combat, la règle suivante s'applique :

- une pile d'unités qui ne peut reculer est obligée de subir les pas de pertes ;
- il est possible de combiner les deux types de résultat. Exemple : sur un résultat de 0/3, le défenseur peut reculer sa pile d'un hex. et perdre deux pas de perte sur une ou plusieurs unités. Un recul affecte toujours toute la pile dans son ensemble.
- le recul en ZdC ennemie est possible mais chaque unité qui recule en ZdC ennemie doit perdre un pas de perte.

Surempilement lors d'un recul

Lors d'un recul, si la capacité d'empilement de l'hex. est dépassée, les unités en recul doivent poursuivre leur recul (avec les effets qui s'y rattachent) jusqu'à des hex. qui peuvent les accueillir. Lorsque cela n'est pas possible, les points d'empilement excédentaires sont éliminés, au choix de celui qui effectue le mouvement de retraite.

Interdiction aérienne

L'interdiction aérienne a également des effets sur les unités allemandes en retraite dans une zone « d'interdiction » (voir tableau de résolution des combats).

Limite de recul après combat

Une unité ne peut pas reculer plus de deux cases. Exemple : un régiment allemand avec un pas de perte reçoit un résultat défavorable de 3, comme elle ne peut reculer de plus de deux cases, elle est éliminée.

7.5 - Avance après combat

Après un assaut, le joueur actif peut faire avancer d'un hex. au maximum les unités qui ont participé au combat. L'hexagone d'avance est obligatoirement l'hex. rendu vacant par le recul ou l'élimination de l'adversaire. Le coût du terrain ou la présence de ZdC ennemie n'influent pas sur cette avance, l'avance est gratuite. Les règles d'empilement s'appliquent.

8 - Ravitaillement

8.1 Généralités

La règle de ravitaillement simule les besoins en munitions, en carburant et en vivres d'une unité. Pour être ravitaillée, une unité de combat doit pouvoir tracer une ligne de ravitaillement à un EM, qui doit lui-même être ravitaillé par un dépôt.

8.2 - Lignes de ravitaillement

Pour être ravitaillée, une unité doit être capable de tracer un chemin d'hex. libre de toute unité de combat, EM ou ZdC ennemis jusqu'à un EM ravitaillée ou un dépôt. La longueur de cette ligne n'est pas limitée. Une unité amie placée dans un hex. annule une ZdC ennemie qui s'exerce sur cet hex.

Une unité qui ne peut pas tracer de ligne de ravitaillement vers un EM ravitaillé ou un dépôt est dite « non ravitaillée ».

Ravitaillement des EM

Les EM doivent être capables de tracer une ligne de ravitaillement vers un dépôt, de la même manière qu'une unité vers un EM. La longueur de cette ligne n'est pas limitée.

Les dépôts alliés sont les plages de débarquement, les ports artificiels et les ports dont le joueur allié a pris le contrôle et qui ont été remis en état (présence d'un marqueur Dépôt). Les dépôts allemands sont représentés sur la carte.

8.3 - Unités et EM non ravitaillés

Les unités non ravitaillées ont leur valeur de combat (en attaque et en défense) divisée par deux (arrondi au rang supérieur). Leur potentiel de mouvement est divisé par 2 (non arrondi), sauf les unités non motorisées qui conservent leur capacité de mouvement. Une unité non ravitaillée ne peut pas faire de mouvement stratégique et ne peut pas engager d'attaque.

Un EM non ravitaillé ne peut pas être soutenu et n'apporte plus de soutien tactique.

8.4 - Vérification du ravitaillement

La vérification du ravitaillement de chaque unité se fait à la fin de chaque tour. On place alors les marqueurs Non ravitaillée sur les unités ou EM concernés.

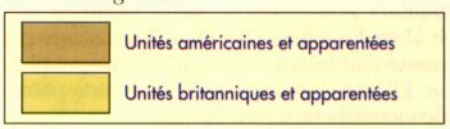
Une unité ou un EM non ravitaillé perd ce statut défavorable à la fin du tour suivant si il peut tracer une ligne de ravitaillement libre à ce moment-là.

8.5 - Ravitaillement aérien allié

Le joueur allié à la capacité de ravitailler par les airs l'équivalent d'une division. Pour simuler ceci, par temps clair ou temps couvert, il a la faculté de retirer à la fin de chaque phase de ravitaillement tous les marqueurs « non ravitaillé » sur une division de son choix.

9 - Coordination inter-alliée

On différencie dans le jeu les unités anglaise des unités américaines et la règle suivante limite leur combinaison. Les troupes françaises sont considérées comme appartenant à l'armée américaine, les troupes canadiennes et polonaise sont considérées comme anglaises.



Un EM soutenu ne peut pas faire agir des unités d'une autre nationalité, ni apporter son soutien tactique à une autre nation. De même, il est interdit de combiner une attaque entre les troupes anglaises et américaines, cela est valable également pour l'appui naval ou aérien.

En revanche, aucune pénalité ne s'applique en défense si des unités anglaises ou américaines se trouvent empilées ensemble sur un

hex. attaqué. Toutefois, aucun appui ne pourra intervenir, ni de la marine, ni de l'aviation ni des EM.

Un EM alliée peut ravitailler indistinctement des unités des deux nations.

10 - Aviation Alliee

Lors de la phase d'aviation du joueur allié, celui-ci détermine le nombre de pions d'aviation tactique et stratégique dont il dispose ce tour et les affecte aux différentes tâches possibles : interdiction tactique, stratégique, appui tactique ou « carpet bombing ».

Le nombre de pions d'aviation disponibles ainsi que leur type (chasseur ou bombardier) est indiqué dans la table d'aviation alliée. Chaque pion ne peut effectuer qu'un seul type de mission par tour.

10.1 - Appui tactique

Lors de la phase d'aviation, les pions d'aviation tactique affectés à l'appui au sol sont placés par le joueur allié sur les EM de son choix (en respectant les nationalités). Lors de la phase de combat (en attaque ou en défense, et en phase A ou B), les pions peuvent intervenir dans un combat à une distance de 5 hex. de l'EM auquel ils sont affectés. Un pion d'aviation ajoute au total du potentiel de combat son potentiel propre (chiffre entre parenthèses). L'appui tactique est interdit pour des attaques en ville et en forêt.

Une fois utilisés dans un combat, ils sont retirés de la carte.

10.2 - Interdiction tactique

En phase d'aviation, le joueur allié peut disposer dans une « méga-zone » de la carte (il y en a 4) un pion (et un seul) de chasseurs. Un pion disposé dans une zone double les coûts de terrains de cette zone (pour les unités allemandes uniquement...). Les limites des zones sont délimitées par des pointillés rouges sur la carte. L'interdiction tactique ne s'applique pas en ville ou en forêt, mais s'applique si les unités adverses utilisent une route en ville ou en forêt.

10.3 - Carpet bombing

Chaque pion de bombardiers peut être utilisés en « carpet bombing » une fois par partie (si le scénario l'autorise).

Lors de la phase d'aviation, si le joueur déclare effectuer un bombardement stratégique, il place le marqueur sur un hex. cible. Le bombardement doit avoir lieu avant tout autre combat terrestre de la phase A, et en attaque uniquement. L'hex. visé doit être impérativement adjacent à une unité alliée. Il peut s'agir d'un hex. de ville ou de forêt.

Le bombardement attaque chaque unité présente dans l'hex à **3/2**. Le dé de résultat est lancé pour chaque unité. Aucun recul n'est possible, les pas de perte doivent être pris sur place. Les résultats défavorables à l'attaquant sont ignorés. On ne prend pas en compte les ajustements éventuels du terrain.

Une fois l'attaque résolue, le pion de bombardiers reste sur la carte, il sera à nouveau disponible à la prochaine phase d'aviation alliée. Toute unité traversant un hex. contenant un pion de bombardiers doit ajouter + 2 PM au coût du terrain (terrain défoncé) et l'avance après combat sur cet hex. est interdit.

10.4 - Interdiction stratégique

Le joueur allié à la possibilité de retarder l'arrivée des renforts allemands sur la carte. Pour cela, il peut disposer, lors de sa phase d'aviation, un ou deux pions de bombardiers sur chaque case de la table de mouvement stratégique allemand. Chaque unité souhaitant quitter cette case ajoute **1** au jet de dé d'interdiction par bombardier présent dans la case.

11 - Renforts

11.1 - Renforts allemands

Lors de la phase d'entrée des renforts, le joueur allemand reçoit les renforts inscrits pour le tour sur la table d'entrée des renforts. Les renforts sont positionnés sur la table de mouvement stratégique à leur phase d'entrée. A chaque phase de mouvement suivante (**phase A et phase B**), le joueur allemand peut essayer de décaler chaque unité d'une case vers la gauche (vers l'arrivée sur la carte).

Chaque case contient un chiffre d'interdiction (6 ou 7) représentant l'action de la Résistance. Pour chaque unité souhaitant avancer d'une case, le joueur allemand jette un dé. Si le résultat est supérieur ou égal au chiffre de la case qu'il occupe, l'unité est bloquée et ne peut pas progresser pour cette phase. Les bombardiers alliés peuvent modifier ce jet de dé.

Les unités arrivant à l'extrême gauche du tableau sont transférées sur la carte. Elles sont immédiatement retirées de la case et transférées sur le ou les hex d'entrée correspondants. Elles se déplacent sur la carte dans la même phase et sont considérées comme activées si elles entrent en phase A, même si elles se trouvent hors du rayon d'un EM.

11.2 - Renforts alliés

Lors de la phase d'entrée des renforts, le joueur allié dispose les renforts indiqués sur le compteur de tour. Lors des phase de mouvement suivantes, le joueur allié peut débarquer autant de point d'empilement (PE) que son compteur de capacité de débarquement indique. Chaque unité débarquée réduit la capacité de débarquement du joueur allié de son coût d'empilement pour le reste du tour.

Exemple : débarquer une division d'infanterie coûte 3 PE, le marqueur de capacité de Débarquement baisse de 3 points.

Les unités ne pouvant débarquer sont stockées dans la « réserve stratégique alliée » sur la carte. Ces unités pourront entrer par la suite lorsque la capacité de débarquement alliée le permettra (et elles peuvent entrer en phase A comme étant activés indépendamment)

Les unités américaines entrent au choix à Utah ou Omaha, les unités anglaises à Gold, Sword ou Juno. Les unités peuvent également débarquer indifféremment par les Mulberry et dans les ports.

12 - Bombardement Naval

Lors de chaque phase de combat, en défense comme en attaque, le joueur allié a la capacité d'effectuer des bombardements à l'aide de la marine. Pour cela, il dispose de points croiseurs et destroyers dont la portée de tir est respectivement de 3 et 2 hex (la portée est indiquée sur chaque pion). Les hex. sont comptés à partir de n'importe quel hex de mer, à partir de la façade maritime nord (tous les hex. de mer au-delà de Cherbourg).

Pour bombarder un hex. avant un combat terrestre, le joueur affecte autant de points de bombardement qu'il le désire ; à chaque point dépensé, le marqueur US Marine ou Royal Navy sont décalés d'une case vers la gauche.

Le joueur jette ensuite un dé sur la table de bombardement. Les fortifications (plage et lignes fortifiées) apportent des ajustements au jet de dé.

Un résultat favorable affecte l'hex. cible et modifie le rapport de force d'**une colonne** en faveur de l'allié, pour le combat qui suit. En attaque, le bombardement est effectué sur l'hex. cible de l'attaque, en défense le bombardement est effectué sur l'hex. défendu par le joueur allié.

A la fin de chaque tour, les marqueurs de navire sont remis au niveau des drapeaux.

13 - Remplacements

Les unités ayant perdu un ou plusieurs pas de perte peuvent récupérer au maximum un pas par tour. Pour cela, elles doivent être ravitaillées, distantes d'au moins deux hex. de l'ennemi et ne pas avoir engagé d'action pendant ce tour (mouvement et combat). Les unités détruites ne peuvent pas être reconstruites.

Le joueur allié n'est pas limité en nombre d'unité qu'il peut remplacer, mais chaque remplacement diminue de **1 PE** la capacité de débarquement allié.

Le joueur allemand dispose, par tour, d'un pas de perte d'unité blindée ou motorisée et de deux pas de perte d'unités d'infanterie non motorisée.

Unité alliée détruite

Le joueur allié peut également entièrement reconstruire des unités de combat détruites. Reconstruire une unité coûte le double de PE de l'unité à pleine puissance en capacité de débarquement (exemple : reconstruire un CC blindé coûte 2 PE, reconstruire une DI coûte 6 PE). Pour les unités ayant une valeur d'empilement de 0, le coût est de 2.

Les unités reconstruites entrent en jeu comme des renforts normaux, en phase B.

Les EM détruits qui reviennent deux tours plus tard ne comptent par pour les capacités de débarquement.

14 - Capacité de Debarquement

Pour faire entrer ses renforts et ses remplacements, le joueur allié doit tenir le compte de sa capacité de débarquement, en fonction des ports qu'il occupe.

Au début du jeu, chaque hex. de plage a une capacité de débarquement de 3 PE, valable durant les deux premiers tours. Cette capacité devient nulle les tours suivants.

L'allié peut disposer par ailleurs des ports artificiels et des ports dont il a le contrôle pour augmenter ses capacités de débarquement. Ces ports peuvent accueillir toutes les unités quelle que soit leur nationalité.

Pour être opérationnels, les ports doivent être hors de ZdC allemande et en fonction. La procédure de mise en fonction des ports est la suivante : dès qu'un port est hors de ZdC allemande et occupée par une unité alliée, le pion Dépôt correspondant est disposé sur le compteur de tour, suivant les délais spécifiques à chaque port (voir plus loin). Toute unité ennemi entrant à nouveau dans l'hex détruit le dépôt. Toute ZdC enne-

mie stoppe le processus de construction du port. Un port peut toujours être reconstruit, avec les mêmes délais.

14.1 - Mulberry

Le joueur allié dispose de deux ports artificiels dès le début de la campagne afin de ravitailler les troupes débarquées. Dès que les plages de St-Laurent ou d'Arromanches sont contrôlée par l'Allié et hors de ZdC allemande, le joueur place sur le compteur de tour un pion Mulberry pour le faire entrer en jeu deux tours plus tard, lors de la phase de renforts. Il sont immédiatement opérationnels.

Chaque Mulberry augmente la capacité de débarquement de **9 PE** (un Mulberry endommagé apporte 5 PE seulement).

Les Mulberry peuvent être endommagés par des tempêtes. Lors de la phase météo, à chaque tour d'averse, le joueur allié jette un dé par Mulberry. Un résultat de 6 endommage un Mulberry. Un Mulberry endommagé est détruit par toute nouvelle phase d'averse et ne peut plus être reconstruit.

14.2 - Les ports mineurs

Dès qu'un port (hex. marqué d'une ancre sur la carte) a été conquis, le pion du dépôt correspondant est disposé comme renfort deux tours après sa capture. Ils doivent être hors de ZdC allemande. Les ports d'Isigny et de Saint-Vaast ont une capacité de débarquement de 3 PE chacun.

14.3 - Cherbourg

Le port de Cherbourg constitue l'un des objectifs majeurs de la campagne. Le port est considéré comme libéré dès que les deux hex. sont hors de ZdC ennemie.

Trois tours après sa libération (hors ZdC ennemie), le dépôt Cherbourg 9 est opérationnel (9 PE de débarquement) ; six tours après sa libération, le dépôt Cherbourg 18 devient opérationnel. Une unité de combat allemande présente dans l'hex du port de Cherbourg pendant un tour fait baisser de neuf points la capacité de celui-ci.

15 - Le Débarquement

Avant le premier tour du la campagne, on procède à un tour 0 particulier, appelé Jour-J.

Il se décompose en deux phases :

– phase 1 : débarquement allié

Les divisions aéroportées sont larguées sur leur « drop zone » respectives (marquées DZ sur la carte). Pour chaque unité larguée, un jet de dé est effectué (les parachutistes américains subissent un modificateur de **+ 1** à leur jet de dé). Un résultat de 1 à 4 est favorable, l'unité est larguée sur la DZ. Sur un résultat de 5, un dé est jeté à nouveau et l'on consulte l'hex. d'atterrissage réel de l'unité suivant le diagramme de dispersion imprimé sur la carte. Sur un jet de dé de 6, le résultat précédent est appliqué et l'unité perd en plus un pas de perte.

Si des unités parachutiste sont larguées sur une unité allemande, l'attaque est résolue normalement, avec une modification d'une colonne à l'avantage du défenseur (Allemand). Si les paras ne s'emparent pas de l'hex, ils sont placés sur n'importe quel hex. adjacent non occupé par l'ennemi, au choix de l'Allié.

Les divisions de la vague d'assaut amphibie débarquent suivant les dispositions indiquées sur la carte. Un maximum de trois points d'empilement peuvent attaquer par plage. La valeur de défense des plages est indiquée sur la carte. Les unités débarquant ne peuvent reculer et doivent prendre tous les pas de perte sur les plages. La marine allié peut bombarder les hex. de plage pour appuyer l'assaut, avec le modificateur correspondant mais aucun appui aérien ne s'applique. Les unités victorieuse avancent obligatoirement sur l'hex. de plage.

Les commandos britanniques des Special Service Brigade (1SSB et 4SSB) peuvent débarquer sur n'importe quel hex. compris entre Arromanche et Ouistreham inclus, et participent éventuellement à l'attaque de l'hex de plage, en plus des trois PE autorisés. Les deux pions de la 79th Armoured débarquent sur n'importe quelle plage anglaise au choix du joueur allié.

Aucun mouvement ultérieur n'est autorisé.

– phase 2 : réaction allemande

Le joueur allemand peut activer toute ses unités situées à un ou deux hex. d'une unité alliée. Toutes les unités sont considérées comme ravitaillées pour cette phase. Leur mouvement est limité à **un hex.** maximum. Les attaques sont faites normalement.

On passe ensuite au premier tour du jeu.

SCENARIOS

1 - La course à Cherbourg

Ce scénario simule les combats menés par les troupes américaines débarquées à Utah Beach pour s'emparer de Cherbourg. Le scénario commence le 6 juin (tour 1) , juste après le débarquement (le tour 0 n'est pas joué). Il s'achève 4 tours plus tard, le 3 juillet.

La carte est utilisée sur la partie ouest de la colonne xx17 incluse.

Placement initial allemand

Les troupes allemandes sont placées suivant le scénario de la campagne. Les troupes à l'est de la colonne 17 sont ignorées. Exception : le LXXXIV corps commence le jeu à Marigny (1218).

Placement initial américain

82nd Airborne : **0620**
101st Airborne : **0718**
4th et 90th Inf. Div. : **0618**

Marine : pas de bombardement naval possible pour ce scénario.

Aviation : un marqueur chasseur par temps clair.

Renforts allemands :

77. et 353. ID ,17. SS-Pzr-Div. (« GvB») et 265. ID

Ces renforts entrent suivant le tableau des renforts et progressent normalement sur le tableau de mouvement stratégique allemand. Même si le joueur allié n'a pas de bombardiers, les renforts peuvent être retardés par la résistance et doivent tester pour avancer de case en case.

L'EM « Von Schlieben » apparaît à Cherbourg dès que la ville est isolée des bords de carte est ou sud.

Renforts américains :

85th, 9th et 79th Inf. Div. Entrent suivant le tableau des renforts par Utah Beach.

Conditions de victoire

Le joueur américain remporte une victoire :

– stratégique s'il contrôle les deux hex. de Cherbourg à la fin du tour 2 (objectif historique) ;

– opérationnelle s'il contrôle les deux hex. de Cherbourg à la fin du tour 3 ;

– marginale s'il contrôle les hex. de Cherbourg à la fin du tour 4 (résultat historique).

Le joueur allemand remporte une victoire :

– stratégique s'il parvient à placer une unité en 0617 (Utah beach est détruite) et s'il conserve le contrôle de Cherbourg et Saint-Vaast-La-Hougue.

– opérationnelle s'il contrôle les deux hex. de Cherbourg à la fin du tour 4 et si deux divisions, dont la 17. SS, ont une ligne de ravitaillement vers le bord sud de la carte ;

– marginale s'il contrôle les deux hex. de Cherbourg à la fin du tour 4.

2 - Opération Cobra

Ce scénario simule la percée effectuée par la troisième armée américaine de Patton, les combats pour Saint-Lô, ainsi que les efforts déployés par Montgomery pour arriver à percer au sud de Caen (opération Goodwood).

La carte utilisée est la carte complète. Le tour commence le 18 juillet (tour 7), le temps est clair au premier tour. Le jeu s'achève fin août (tour 12).

PLACEMENT INITIAL ALLEMAND

(note : **[– 1]** indique que l'unité a déjà subi un pas de perte)

- 277. et 271. ID : **1110**
- 276. ID : **1212** 272. ID : **1008**
- IR 915 (352. ID) : **1216**
- 77. ID : **1021** [– 1]
- IR 1057 (91. ID) : **1021**
- 353. ID : 1021 [– 1]
- IR 731 et 744 (711. ID) : **0805**
- IR 920 (243. ID) :**1022**
- 16. Lw-Fd-Div. : **1007**
- 326. ID : **1213**
- PzGr-Rgt 2 et Pzr-Rgt 3 (2. Pzr-Div.) : **1211**
- PzrGr-Rgt 304/2. Pzr-Div. : **1211** [– 1]
- Panzer-Lehr-Division : **1217** [– 1]
- 2. SS-Pz-Div. « Das Reich » : **1020** et adjacent
- IR 6 (91. ID) : **1020** [– 1]
- Pz-Rgt 1 (1. SS-Panzer-Division « LAH ») et s-SS-Panzer-Abteilung 101 : **1108**
- PzrGr-Rgt 1 et 2 (1. SS) : **1107**
- 9. SS-Panzer-Division « Hohenstauffen » et s. SS-Panzer-Abteilung 102 : **1209**
- 10. SS-Panzer Division « Frundsberg » : **1109**
- Pzr-Rgt 12 (12. SS-Pz-Div. « HJ ») : **1103**
- PzGr-Rgt 25 et 26 (12. SS) : **1103** [– 1]
- 17. SS-Pz-Div. « GvB » : **1019** [– 1]
- 100. Panzer-Rgt (21. Pz-Div.) : **1006** [– 1]
- PzGrRgt 192 et 125 (21. Pz-Div) et s-Panzer-Abteilung 503 : **1006**
- FJR 5 (3. Fall.Div) : **1315**
- FJR 8 (3. Fall.Div) : **1214**
- FJR 9 (3. Fall.Div) : **1215**
- FJR 13 et 14 (5. Fall.Div) : **1118**
- FJR 15 (5. Fall.Div) : **1216** [– 1]
- 346. ID : **0905** [– 1]
- 266. ID : **1212** [– 1]
- 275. ID : **1218**[– 1]
- 265. ID : **1021** [– 1]
- Flak-Abt. 2, 3 et 4 : **libre**
- EM du LXXXIV Korps : **1220**
- EM du II Fall.-Korps : **1314**
- EM du LXXXVI Panzer-Korps : **1106**

- EM du I SS-Panzer-Korps : **1207**
- EM du II SS-Panzer-Korps : **1310**
- EM du XLVII Panzer-Korps : **1313**

PLACEMENT INITIAL ALLIÉ

Unités américaines :

- 79th Infantry : **0922** [- 1]
- 8th Inf. : 0921 - 90th Inf. : **0920**
- 4th Inf. : 1017 - 83rd Inf. : **0918**
- 9th Inf. : 1117 - 30th Inf. : **1116**
- 35th Infantry et 29th Infantry : **1115**
- 5th Inf. : 1113 - 2th Inf. : 1114
- 1st Infantry et 3rd Armored : **1016**
- 2nd Armored : **1017**
- 4th Armored : **0919**
- EM du VII Corps : **1017**
- EM du XIX Corps : **1115**
- EM du V Corps : **1015**
- EM du VIII Corps : **0820**

Unités du Commonwealth :

- 3rd Inf. : **0807** - 51th Infantry : **0906**
- 27th Armoured Brigade : **0907**
- 15th Inf. : **1012** - 43rd Infantry : **1011**
- 53rd Infantry : **1010**
- 2nd et 3rd Canadian Infantry : **1009**
- 2nd Canadian Armoured Brigade : **0808**
- 49th et 50th Infantry : **1112**
- 59th Infantry : **1111**
- 3rd et 5th Rgt (6th Airborne) + 1st et 4th Special Service Brigade : **0806**
- 66th Rgt (6th Airborne) : **0806** [- 1]
- 4th et 34rd Armoured Brigade : **1010**
- 8th et 33rd Armoured Brigade : **1111**
- 31st et 34th Armoured Brigade : **1012**
- 6th Guard Brigade : **0808**
- Guard Division : **0807**
- 7th Armoured : **0907**
- 11th Armoured : **0906**
- EM du 8th Corps : **0808**
- EM du 2nd Canadian Corps : **0909**
- EM du 1st Corps : **0807**
- Brigades blindées de la 79th Armoured : placées librement au choix du joueur allié.

Marine et aviation : règle standard

Les bombardements de Carpet bombing doivent obligatoirement avoir lieu, pour l'Anglais au tour 7, pour l'Américain au tour 8.

Renforts allemands et alliés

Toutes les unités indiquées sur le tableau d'arrivée des renforts à partir du tour 7.

Conditions de victoire

Victoire automatique du joueur allié dès qu'il sort deux divisions (dont une blindée) par l'hex. L, deux divisions (dont une blindée) par le bord est de la carte et qu'il contrôle Avranches, Alençon, Caen (deux hex.) et Lisieux.

Victoire automatique allemande si le joueur allemand a conservé un hex. de Caen et Avranches à la fin du tour 10.

Sortir une division consiste à faire sortir hors de la carte trois points d'empilement minimum appartenant à la même division. Ces unités ne peuvent plus rentrer sur la carte.

Si aucune victoire automatique n'a arrêté le jeu, on regarde les objectifs pris par chaque joueur à la fin du tour 12 :

Le joueur allié remporte une victoire :

- stratégique s'il contrôle les villes d'Avranches, Alençon, et Lisieux et s'il a sorti deux divisions (dont une blindée) par les bords sud ou est de la carte ;
- opérationnelle s'il contrôle les villes d'Avranches, Alençon, et Lisieux ;
- marginale s'il contrôle deux de ces villes dont Avranches.

Le joueur allemand remporte une victoire :

- stratégique si le joueur allié ne contrôle aucune des trois villes ;
- opérationnelle s'il contrôle deux des villes citées ci-dessus dont Avranches ;
- marginale s'il contrôle Alençon et Lisieux.

RENFORTS ALLIÉS

● **Jour-J**

- Utah Beach : 4th et 90th Infantry Division
- Omaha Beach : 1st et 29th Infantry Division, EM du Vth Corps
- 82th, 101st Airborne et 6th Airborne : parachutés sur leur DZ
- Gold Beach : 8th Armoured Brigade, 50th Inf. Div.,7th Armoured Div., Em du 30th Corps
- Sword Beach : 27th Armoured Brigade, 3rd Inf. Div.
- Juno : 2nd Canadian Armoured Brigade, 51st Inf., 3rd Canadian Infantry, EM 1st Corps 1SSB et 4SSB entre Arromanches et Ouistreham
- 79th Armoured Division : au choix sur les plages britanniques

● **Tour 1**

- US : 2nd Infantry, VII Corps, 2nd Armored, 9th Infantry , EM du XIXth Corps*
- UK : 4th Armoured Brigade, 49th Infantry*, 11th Armoured*, 33rd Armoured Brigade*, 15th Infantry*

● **Tour 2**

- US : 30th,79th et 83rd* Infantry Division

● **Tour 3**

- US : VIII Corps*, 3rd Armored*
- UK : 8th Corps, 12th Corps, 31st Tank Brigade, 43rd Infantry*

● **Tour 4**

- UK : 53rd et 59th Infantry, Guards Division

● **Tour 5**

- US : 8th, 35th et 5th* Infantry Division
- UK : 34th Tank Brigade, 2nd Canadian Infantry*

● **Tour 6**

- US : 4th Armored Division
- UK : 6th Guards Brigade

● **Tour 7**

- US : 6th Armored, 28th Infantry*

● **Tour 8**

- US : 5th Armored Division
- UK : 4th Canadian Armored*

● **Tour 9**

- US : 2e division blindée (française), XIIth* Corps, XVth Corps, XXth Corps, 80th Infantry*
- UK : 1re division blindée polonaise, 2nd Corps (canadien)

● **Tour 10**

- US : 45th Infantry, 7th Armored
- UK : brigade belge*

Les renforts alliés marquées d'une étoile (*) arrivent en phase B (activation normale), les renforts sans étoile entrent dès la phase d'offensive

RENFORTS ALLEMANDS

● **Tour 1**

- 12. SS-Panzer-Division et EM du LXXXVI Panzer-Korps directement sur la carte, **route A ou B.**
- schwere SS-Panzer-Abteilung 101, Jagdpanzer-Abteilung 654, EM du XLVII Panzer-Korps et du I SS-Pz-Korps : **Paris**
- 346. ID, Flak-Abteilung 2 et 4*, 2. Panzer-Divsion* : **Pas de calais**
- 77., 265., 275 et 353. ID, 3. Fall.-Div., 17. SS-Pzr-Div, EM du II Fall.Korps : **Bretagne**
  Panzer Lehr : **Le Mans**

● **Tour 3**

- 266. ID : **Bretagne**
- 1. SS-Panzer-Div., 10. SS-Panzer-Div* : **Benelux**
- 2. SS-Panzer-Div. : **golfe de Gascogne**

● **Tour 4**

- 9. SS-Panzer-Div., EM du II SS-Panzer-Korps, s.SS-Panzer-Abt. 102, s.Panzer-Abt. 503 : **Paris**
- 16. Luft.Feld-Div. : **Benelux**
- 5. Fall-Div.* : **Bretagne**
- 271., 272., et 277.* ID : **sud de la France**
- 276. ID* : **golfe de Gascogne**

● **Tour 7**

- 363. et 326. ID, Jagpanzer-Abteilung 668, EM du LXXXI Korps : **Pas de Calais**

● **Tour 8 :**

- 116. Panzer-Division : **Pas de Calais**

● **Tour 9**

- 84., 89., 708., 85.* et 331.* ID : **Pas de Calais**
- 9. Panzer-Division : **sud de la France**
- EM du LXXIV Pz-Korps et du 2. Fall-Korps. : **Bretagne**

● **Tour 10**

- 6. Fall-Div., 344. ID : **Pas de Calais**

● **Tour 11**

- 16. et 18. Lw-Fel-Div : **Pas de Calais**

Les renforts allemands arrivent soit directement sur la carte (12. SS et LXXXVI Corps seulement), soit via la table de mouvement stratégique allemand. Les unités marquées d'une étoile (*) partent de la case de départ correspondante marquée d'une étoile. Exemple : 331. ID* (Pas de Calais) signifie que l'unité doit être placée en phase d'arrivée des renforts en case « **Pas de Calais *** ».

CAMPAGNE

La campagne permet de rejouer l'intégralité de la bataille de Normandie.

Le jeu débute au tour 0 (Jour-J).

PLACEMENT INITIAL ALLEMAND :

- IR 920/243. ID : **0425** IR 922 : **0420**
- IR 921/243. ID : **0724**
- IR 729/709. ID : **0120**
- IR 739/709. ID : **0322**
- IR 919/709. ID et AOK 7 : **0119**
- IR 1057/91. ID : **0721**
- IR 1058/91. ID : **0421**
- FJR 6/91. ID : **0818**
- IR 914/352. ID Flak-Abteilung 1 : **0816**
- IR 915/352. ID : **0812**
- IR 916/352. ID : **0712**
- Flak-Abteilung 30 : **0221**
- Flak-Abteilung 932 : **0223**
- IR 726/716. ID : **0811**
- IR 736/716. ID : **0810**

- Panzer-Rgt 100/21. PzDiv. : **1008**
- PzGrRgt 125/21. Panzer-Division : **1007**
- PzGrRgt 192/21. Panzer-Division : **0909**
- IR 731/711. ID : **0603**
- IR 711/744. ID : **0805**
- 30e brigade mobile : **1320**
- EM du LXXXIV Corps : **1216**

Placement initial allié :
suivant l'arrivée des renforts.

Renforts alliés et allemands :
toutes les unités indiquées sur le tableau d'arrivée des renforts.

Conditions de victoire
Victoire automatique du joueur allié : dès qu'il sort deux divisions (dont une blindée) par l'hex L, deux divisions (dont une blindée) par le bord est de la carte et qu'il contrôle Avranches, Alençon, Caen (deux hex.), Cherbourg (deux hex.) et Lisieux.

Victoire automatique allemande : si le joueur allemand contrôle la moitié des hex. de plage de débarquement à n'importe quel moment.

Si aucune victoire automatique n'a arrêté le jeu, on compare les objectifs pris à la fin du dernier tour.

Le joueur allié remporte une victoire :
- stratégique s'il contrôle les villes d'Avranches, Alençon, Caen (deux hex.), Cherbourg (deux hex.) et Lisieux et s'il a sorti deux divisions dont une blindée par les bords sud ou est de la carte.
- opérationnelle s'il contrôle les villes d'Avranches, Alençon, Caen (deux hex.), Cherbourg (deux hex.) et Lisieux.
- marginale s'il contrôle Caen (deux hex.), Cherbourg (deux hex.) plus deux des villes citées ci-dessus dont Avranches

Le joueur allemand remporte une victoire :
- stratégique s'il contrôle trois des villes citées ci-dessus ;
- opérationnelle s'il contrôle deux des villes citées ci-dessus dont Avranches ;
- marginale s'il contrôle Alençon et Lisieux.

Remerciements à Frédéric Teng et Frédéric Bey pour leur participation aux tests.

Jet de dé	1-2	3 à 5	6
Pions Offensive	0	1	2

Modificateurs au dé
Temps clair : **– 1**
Averse : **+ 1**
Entrée d'une Pz-Div. sur la carte au tour précédent : **+ 1**
Le chiffre indique le nombre de marqueurs Offensive que reçoit le joueur allemand.

TABLEAU DES RESOLUTIONS DES COMBATS

Dé	1/4	1/3	1/2	1/1	3/2	2/1	3/1	4/1	5/1	6/1	7/1	8/1
1	E/0	E/0	3/0	2/0	1/0	1/0	1/1	1/1	1/1	1/1	1/1	1/1
2	E/0	4/0	2/0	1/0	1/0	1/1	1/1	1/1	0/1	0/1	0/1	0/1
3	4/0	3/0	1/0	1/0	1/1	1/1	1/1	–	1/2	0/1	0/2	0/2
4	3/0	2/0	1/0	1/0	1/1	0/1	0/1	0/1	0/2	0/2	0/2	0/3
5	2/0	1/0	1/0	1/1	0/1	0/1	1/2	0/2	0/2	0/2	0/3	0/4
6	1/0	1/1	1/1	0/1	0/1	0/2	0/2	0/2	0/2	0/3	0/4	0/4

Ajustements possibles :
Note : 1CG = décalage d'une colonne à gauche (en faveur du défenseur), 1CD = décalage d'une colonne à droite (en faveur de l'attaquant) :
- effets du terrain (voir table des terrains)
- appui d'un EM (selon modificateur indiqué sur le pion)
- attaque combinée blindée et infanterie contre infanterie seule = 1CD. Note : les Combat Command américains (CCA, CCB, CCR) intègrent des unités d'infanterie et bénéficient toujours de cet avantage. D'autre part, compte tenu de la mauvaise coordination anglaise entre les blindé et l'infanterie, les troupes anglaises ne bénéficient pas de cet avantage.
- attaque de blindés seuls contre de l'infanterie (hors terrain clair) : 1CG
- attaque avec un pion de la 79th Armoured Division anglaise : 1CD (sauf contre terrain clair, non cumulatif entre eux).
- parachutage : 1CG

Pertes particulières à appliquer :
- la première perte face à un pion de Flak allemande (88 mm) doit être impérativement prise par une unité blindée.
- une pile d'unité allemande en retraite dans ou depuis une mégazone aérienne couverte par une mission d'interdiction tactique doit jetter un dé : sur un 5 ou 6, la pile doit subir un pas de perte (sur une unité au choix du joueur allemand).

TABLEAU D'AVIATION ALLIEE

	Temps clair	Couvert	Averse
Aviation tactique Chasseurs	4	0	0
Aviation stratégique Bombardiers	2	2	0

TABLEAU DE BOMBARDEMENT NAVAL

Points dépensés : 1	2	3
5 - 6	4 - 5 - 6	3 - 4 - 5 - 6

Résultat nécessaire pour affecter l'hex.

- Un hex affecté subit un ajustement de **une colonne** en faveur du joueur allié.
- Plage et ligne fortifiée : – 1 au dé

TABLEAU DES TERRAINS

Terrain	Coût en PM (non mot./ mot. ou méca.)	Effet sur les combats	Remarques
Clair	1/1	–	
Route	0,5/0,5	–	
Bocage	2/2	1CG	Sortie de ZdC non pénalisée
Plage	4/6	1CG	L'hex. défend avec la valeur de garnison indiquée sur la carte ; – 1 au dé de bombardement sur la garnison. Un maximum de 3 point d'empilement peu attaquer une plage depuis un hex. de mer. fortifiée (depuis la mer seulement)
Marais	2/4 (interdit)	2CG	Interdit aux unités mécanisées
Forêt	2/4	2CG	Sortie de ZdC non pénalisée. Aviation tactique sans effet
Rivière mineure	+ 1/+ 2	1CG	Prise de un pas de perte supplémentaire par unité mécanisée en cas de retraite à travers
Rivière majeure	+ 2/+ 3	2CG	ZdC ne traverse pas. Prise de un pas de perte supplémentaire par unité en cas de retraite à travers
Ligne fortifiée	0	2CG	– 1 au dé de bombardement
Ville	Coût du terrain	1CG	Aviation tactique sans effet.
Agglomération	1/1	2CG	Idem

CG = colonne à gauche (en faveur du défenseur).
Les effets du terrain sont non cumulatifs (sauf les rivières). On applique toujours le terrain le plus avantageux pour le défenseur.

blindées ne sont engagées que très partiellement, car elles sont réservées pour la percée décisive. Ce sont des bataillons autonomes de chars ou de tank destroyers qui épaulent les fantassins dans les terribles combats du bocage.

Le 13 juillet, la Pz-Lehr lance une des seules contre-attaques allemandes, entre Vire et Taute, pour essayer de reprendre Carentan et de couper ainsi en deux la tête de pont américaine. mais le CCB de la 3rd Armored est aussitôt engagé dans la bataille et n'éprouve pas de difficultés à arrêter les Allemands. Dans le secteur de Caen, l'avance se déroule aussi mètre par mètre, dans une bataille d'usure très pesante.

Le 7 juillet, un raid aérien de grande envergure a rasé les quartiers nord de Caen, tout en laissant intactes les premières lignes allemandes. Le 8, trois divisions d'infanterie attaquent frontalement Caen, tenue par la 16. Luftwaffe-Feld-Div. et la 12 SS. Les hommes de la Luftwaffe lâchent prise et durant la nuit du 9 juillet, les SS se retirent. Le 10, les Britanniques entrent dans une ville presque totalement ruinée, avec plus d'un mois de retard sur le plan initial. Ce même jour, Montgomery continue sa pression, cette fois avec l'opération Jupiter, qui n'est autre qu'une continuation de l'opération Epsom, sur l'Odon. Elle n'obtient que des progrès marginaux, d'autant que les Britanniques gardent leurs réserves pour l'opération Goodwood.

Monty dépense ses chars

Pendant que les Américains s'emparent enfin de Saint-Lô, le 18 juillet, Montgomery lance une très puissante offensive à l'est de Caen, dans un terrain plat et sans haie, très favorable aux chars. C'est l'opération Goodwood, qui met en œuvre trois divisions blindées : 11th, 7th et Guards Armoured Div. Elle est précédée d'un bombardement de l'aviation stratégique britannique qui pulvérise les premières lignes allemandes. L'avance est correcte le matin, malgré de graves embouteillages à l'arrière, mais dans la journée, la brigade blindée de tête, la 29th Armoured, est arrêtée par les restes de la 21. Pz, par des canons de 88 et surtout par la 1. SS-Pz.Div. en réserve. Les pertes britanniques en chars montent en flèche, d'autant que presque aucune infanterie ne les accompagne et ne peut les aider à venir à bout des points d'appui allemands.

Sur 190 chars de la 29th Brigade, 110 sont mis hors de combat, pour la perte de seulement 27 hommes. Dans le même temps, la Guards Div. a laissé 50 chars sur le terrain et surtout, le front allemand est encore intact en profondeur. L'offensive se poursuit le lendemain dans la confusion, mais les Britanniques ne peuvent plus avoir le moindre espoir de percée. Les Allemands ont laissé environ 70 Panzer sur le terrain, des pertes graves, car ils ne seront jamais remplacés. On a beaucoup reproché à Montgomery cet échec, surtout en raison des communiqués très optimistes donnés à la presse au matin du 18, laissant croire à une percée décisive. Il faut toutefois tempérer ces critiques, en se rappelant que l'armée britannique est alors en proie à une terrible crise d'effectifs et que Montgomery a dépensé ce dont il manquait le moins, les chars, afin de préserver ses hommes.

Cobra ou la percée

Pendant la semaine qui a suivi la prise de Saint-Lô, les Américains ont préparé leur offensive destinée à enfin obtenir ce dont les Alliés rêvent depuis le début : une rupture en profondeur du dispositif allemand, afin de retrouver la guerre de mouvement. Pour cela, les Américains vont opérer en trois temps : un raid aérien stratégique, une attaque des divisions d'infanterie pour prendre pied solidement dans les lignes ennemies, puis enfin l'assaut des divisions blindées. Le 24 juillet, le mauvais temps fait annuler le bombardement aérien.

Le 25, les quadrimoteurs reviennent et 1 586 d'entre eux larguent leur cargaison sur les lignes allemandes. La première ligne ennemie est écrasée. Deux divisions d'infanterie s'élance à l'assaut et pénètrent dans les positions de la Pz-Lehr. Le 26 juillet, le CCB de la 3rd Armored et le CCA de la 2nd Armored sont introduits dans la bataille. Le front allemand menace de s'effondrer, le commandant allemand, von Choltitz, ordonne un repli de 30 km vers le sud.

Mais il est trop tard : les divisions américaines, à plein effectif et très mobiles, bousculent les unités allemandes décimées. Le 27 juillet, la rupture du front est assurée et le lendemain, une première poche d'encerclement est réalisée, à Roncey, où sont capturés plusieurs milliers de Waffen-SS. Tandis que la 2nd Armored nettoie la poche, la percée est exploitée par de nombreuses divisions blindées lancées dans la brèche ; le 1er août, la 2e DB française est introduite dans le dispositif, suivie le lendemain de la 5th Armored et enfin de la 7th Armored. Sept divisions blindées sont donc lancées dans la brèche, alors que les Allemands n'ont plus rien à leur opposer. Le 30 juillet, les Sherman entrent à Avranches, le 4 août, ils sont à Rennes et sur les rives du golfe du Morbihan ! Patton, avec sa 3rd Army, est chargé d'exploiter le succès.

Vers la poche de Falaise

Le 3 août, le plan allié est modifié de façon radicale lorsque Bradley ordonne à Patton de changer de direction et de se porter vers l'est. Paris est maintenant l'objectif prioritaire. Les Allemands comprennent aussitôt le danger d'encerclement que représente ce changement de direction. Ils montent à la hâte une contre-offensive, l'opération Lüttich, dont l'objectif est Mortain. Il s'agit de couper les lignes de communications de la 3rd Army. L'attaque débute le 7 août, alors que les chars de Patton sont déjà au Mans. Quatre Pz-Div. sont engagées (1. et 2. SS, 2. et 116.), toutes largement en sous-effectifs. Elles se heurtent à la 30th Div. qui parvient à les contenir avec l'aide de l'aviation tactique. Les jours suivants, l'avance allemande est nulle alors que les Américains menacent Alençon : autant dire que toute l'armée allemande en Normandie est menacée d'encerclement.

Von Kluge, qui remplace à la fois Rommel, blessé le 17 juillet et von Rundstedt, limogé, ordonne l'arrêt de l'opération Lüttich. Le 12, il ne reste plus qu'un corridor de 20 km pour le repli des Allemands à l'est de Falaise, mais l'ordre de Hitler ne vient pas. Le 15, les Alliés débarquent en Provence et dès le lendemain, Hitler ordonne à la fois l'abandon du sud de la France et le repli des Pz-Divisionen encerclées en Normandie. Le même jour, Bradley aurait sans doute pu fermer définitivement la poche de Falaise en ordonnant à la 2e DB de se porter à la rencontre des Britanniques. Au lieu de cela, il donne l'ordre de passer à la défensive, afin de former un point d'ancrage inviolable par les Allemands. Or les Britanniques n'ont pas progressé rapidement au nord, car ils doivent faire face au gros des forces allemandes. Ainsi, la poche ne se referme que trop tard.

Falaise marque la victoire des Alliés en Normandie et les 19 divisions allemandes dont certains éléments s'échappent, sont terriblement amoindries. Les dix Pz.Divisionen engagées en Normandie ne réussissent à faire passer au nord de la Seine que cent chars en tout et pour tout. Mais la victoire n'a pas été complète et les Alliés retrouveront sur la frontière allemande et dans les Ardennes des combattants allemands qui auraient pu être capturés en Normandie. Ceci dit, la bataille de Normandie a été menée de main de maître par les Alliés, qui ont toujours su garder l'initiative, malgré des erreurs et une défense allemande acharnée. Jamais, au cours des huit semaines de bataille, les Allemands n'ont été en mesure de l'emporter. ❐

© VaeVictis-Histoire & Collections 1999. Infographie Christophe Camilotte.

PIONS DOUBLE FACE

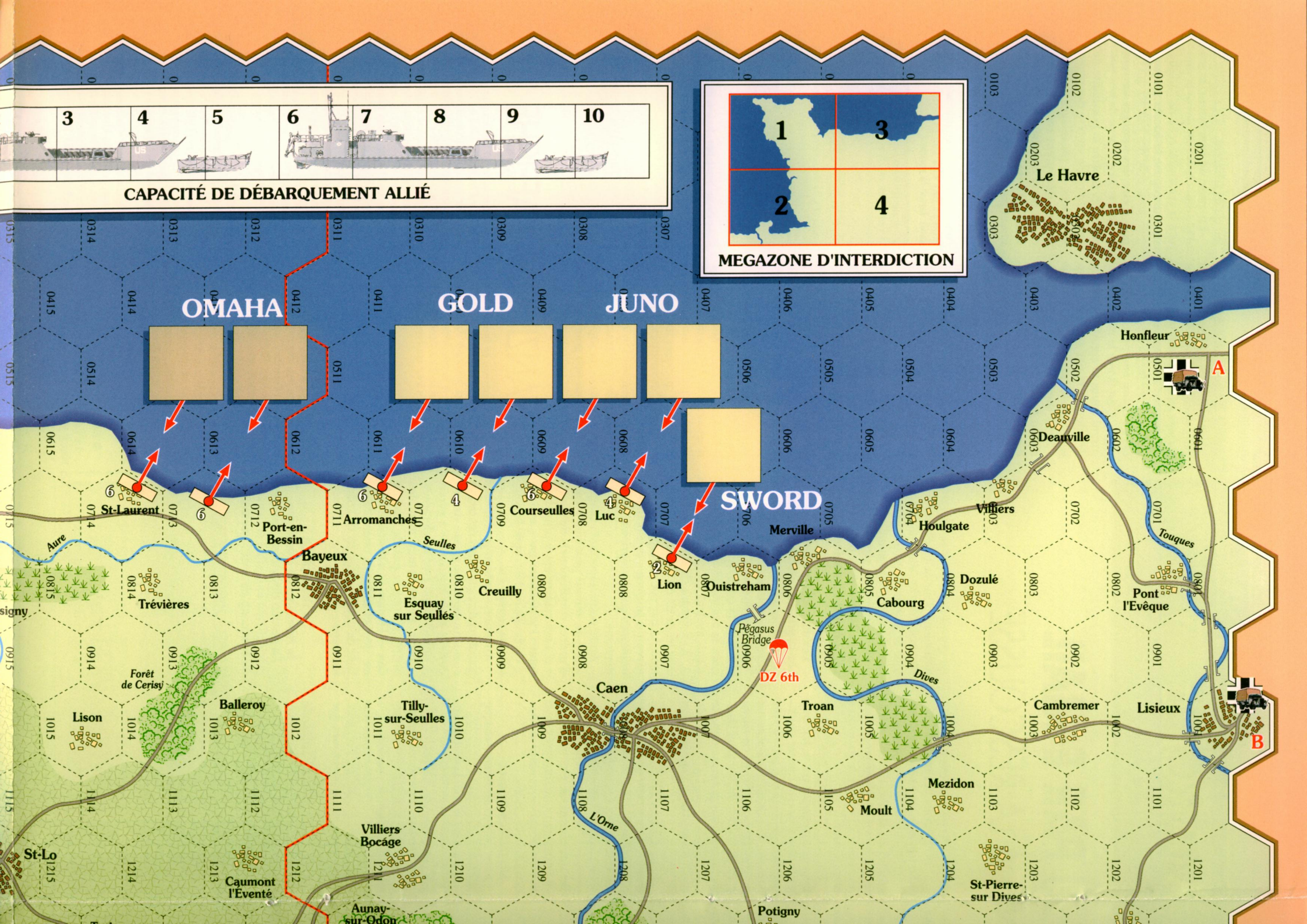
PIONS DOUBLE FACE

PIONS SIMPLE FACE

Formigny
Pion double face

Capital

NORMANDIE 1944


3
4
5
6
7
8
9
10
CAPACITÉ DE DÉBARQUEMENT ALLIÉ
1
3
2
4
MEGAZONE D'INTERDICTION
OMAHA
GOLD
JUNO
SWORD
Le Havre
Honfleur
A
B
Deauville
Villiers
Houlgate
Merville
St-Laurent
Port-en-Bessin
Arromanches
Courseulles
Luc
Lion
Ouistreham
Bayeux
Aure
Seulles
Touques
Trévières
Esquay sur Seulles
Creuilly
Dozulé
Cabourg
Pont l'Evêque
Pegasus Bridge
DZ 6th
Caen
Dives
Troan
Cambremer
Lisieux
Forêt de Cerisy
Lison
Balleroy
Tilly-sur-Seulles
Mezidon
Moult
L'Orne
Villiers Bocage
St-Lo
Caumont l'Eventé
St-Pierre-sur Dives
Aunay-sur-Odon
Potigny

C
D
E
F
G
Vimoutier
Exmes
Sées
Alençon
Livarot
Trun
Mortrée
St-Pierre-sur-Dives
Argentan
Carrouges
Pré-en-Bail
Falaise
Putanges
Potigny
Couptrain
La Ferté-Macé
Briouze
Pont d'Ouilly
Bagnoles
Thury Harcourt
Clécy
Condé-sur-Noireau
Messey
Juvigny
Flers
Vassy
Aunay-sur-Odon
Mont Pinçon
Tinchebray
Domfront
Passais
Caumont l'Eventé
Le Beny Bocage
Vire
Sourdeval
Barenton
Le Teilleul
Torigny
Mortain
Juvigny-le-Tertre
Landivy
St-Sever
St-Pois

Croiseurs portée 2	1	2	3

BOMBARDEMENT NAVAL

Service cartographique de *VaeVictis*

CARTE DE LA BATAILLE DE

NORMANDIE 1944

0 — 6 juin	7 — 18-24 juillet
1 — 6-12 juin	8 — 25-31 juillet
2 — 13-19 juin	9 — 1-7 août
3 — 20-26 juin	10 — 8-14 août
4 — 27-3 juillet	11 — 15-21 août
5 — 4-10 juillet	12 — 22-28 août
6 — 11-17 juillet	

1,2 Clair
3,4,5 Couvert
6 Averse

1,2,3 Clair
4,5 Couvert
6 Averse

MÉTÉO

Clair

Couvert

Averse

Pour chaque tour suivant un temps couvert ou d'averse soustraire 1 au dé.

1 2 3 4 5 6 DZ 1-4

Blainville
Coutances
Montmartin
Cerisy
Tessy
La Sienne
Brehal
Gavray
Percy
Granville
La Haie Pesnel
Villedieu-les-poêles
sartilly
Brécey
Avranches
Cancale
Le mont Saint Michel
St.Malo
Ducey
Saint Hilaire du Harcouë
La Selune
Pontorson
Pleines Fougères
Dol
Saint James
Louvigné

L K J I H

© VaeVictis - Histoire & Collections 1999. Infographie Didier Bourgeois

Route A ou B
Pas de Calais
Pas de Calais Benelux *
Benelux *
Route C, D ou E
Paris
Paris *
Sud France
Sud France *
Route E, F ou G
Le Mans
Le Mans *
Gascogne
Gascogne *
Route G, H, I, J, K.ou L
Bretagne
Bretagne *
MOUVEMENTS STRATÉGIQUES ALLEMANDS
Majeure
Mineure
Bocage
Rivières
Marais
Route
Villes
Villages
Forêt
Plages
Destroyers portée 2
1
2
3
4
5
6
Croiseurs portée 2
1
2
3
BOMBARDEMENT
Beaumont
Cherbourg
Fort du Roule
Divette
ST.pierre Eglise
Barfleur
St-Vaast la Hougue
Saire
UTAH
Les Pieux
Bricquebec
Valognes
Montebourg
Le Merderet
Ste-Mère l'Eglise
DZ 82nd
DZ 101st
Barneville
Carteret
St-Sauveur le Vicomte
Douve
Portbail
La Haye du Puits
Carentan
Isigny
Taute
Lessay
Périers
St-Jean de Daye
St-Sauveur Lendelin
Vire
Canisy
Marigny